Anweisung
zum
Schachspielen.

Von

Georg Walker,
Mitglied des Schachklubbs in London.

Aus dem Englischen übersetzt und mit Anmerkungen
begleitet von

J. F. Schiereck.

Zweiter Theil.

Die Spieleröffnungen des Capitain Evans, das Gambit des Muzio, Endspiele, eigenthümliche Stellungen und ausgewählte Aufgaben mit ihren Auflösungen enthaltend.

Frankfurt am Main.
Druck und Verlag von Johann David Sauerländer.
1836.

Vorrede des Uebersetzers.

Die Anerkenntniß, welche diese Anweisung zum Schachspielen bei dem Publikum in England gefunden hat, machte eine zweite Auflage derselben nothwendig, als sie noch nicht ein Jahr im Druck erschienen war. Der Verfasser fand sich hierdurch veranlaßt, neue Spielarten und besonders die Spieleröffnungen des Capitain Evans und das Gambit des Muzio mit aufzunehmen, so wie die von mir gemachten Bemerkungen theils zu beseitigen, theils zu berichtigen. Um nun diese besonders merkwürdigen und sehr interessanten Spielarten nicht unbenutzt zu lassen, habe ich die beiden Kapitel von den Spielen des Capitain Evans und des Muzio und die andern Zusätze hier zusammengestellt, so daß dieser zweite Theil als ein Werkchen für sich und auch in Verbindung mit dem ersten Theile kann benutzt werden. Zu dem Ende gehen die beiden im ersten Theile nicht vorkommenden Spielarten voran, dann folgen ausgedehntere Spiele von Spielen, die im ersten Theile vorkommen, und beziehen sich hierauf die Kapitel und Nummern, so, daß die-

jenigen, welche denselben besitzen, Vergleichungen anstellen können; diejenigen aber, welche den ersten Theil nicht zur Hand haben, können diese Spiele als ganz für sich bestehend betrachten.

Auch sind die Schachprobleme mit ihren Auflösungen und Anmerkungen an den Stellen, auf die sie sich beziehen, beigefügt. Die oben angegebene Ursache von dem Erscheinen der zweiten Auflage des Originals macht es überflüssig, das Werkchen noch besonders anzuempfehlen.

Der Uebersetzer.

Abkürzungen.

K	heißt	König.
D	"	Dame.
T	"	Thurm.
L	"	Läufer.
S	"	Springer.
B	"	Bauer.
†	"	nimmt.
*	"	Schach.
aufg. *	"	aufgedecktes Schach.
*)	"	Anmerkung.

Eine vom Kapitain Evans angegebene Spieleröffnung.

Diese Spielart verschafft dem, welcher den ersten Zug hat, eine sehr angreifende Stellung, und bestehet darin, daß derselbe den Bauer vor dem Springer seiner Dame opfert. Die Vertheidigung ist sehr schwierig, und es dürfte wohl am zweckmäßigsten sein, den Bauer ganz aufzugeben, wie dies bei mehreren Gambitspielen der Fall ist. Das Folgende enthält die vorzüglichsten Variationen, die ich größtentheils meinem Freunde, dem Erfinder dieser Spieleröffnung, zu verdanken habe.

Erstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. S (G1—F3)	S (B8—C6)
3. L (F1—C4)	L (F8—C5)
4. (B2—B4)	L (C5—B4) †

Wenn er den Bauer nicht nimmt, so rückt derselbe vorwärts und greift den Springer an.

Weiß.	Schwarz.
5. (C2—C3)	L (B4—A5)
6. K (rochirt)	S (G8—F6)
7. S (F3—G5)	K (rochirt) (am besten)
8. (F2—F4)	

Gibt er mit L (A5—B6) Schach, so gehet (D2—D4); und wenn er (E5—F4) nimmt, so rückt der Bauer (E4—E5) vor.

Erste Vertheidigung.

Weiß.	Schwarz.
8.	(H7—H6)
9. S (G5—F7) †	T (F8—F7) †*)
10. L (C4—F7) † und *	K (G8—F7) †
11. (F4—E5) †	S (C6—E5) †
12. D (D1—H5) *	K (F7—E6)
13. D (H5—F5) *	K (E6—D6)

14. (D2—D4) und wird bald gewinnen.

Zweite Vertheidigung.

8.	(E5—F4) †
9. (D2—D4)	(H7—H6) (A)
10. L (C1—F4) †	(H6—G5) † (schlecht)
11. L (F4—G5) †	(D7—D6)
12. L (G5—F6) †	(G7—F6) †

13. D (D1—H5) und dann gehet T (F1—F4) und hat ein gewonnenes Spiel.

A.

9.	(D7—D6)
10) (H2—H3)	(H7—H6) !
11. L (C1—F4) †	(H6—G5) †
12. L (F4—G5 †	L (A5—B6)
13. K (G1—H1)	S (C6—E7)
14. T (F1—F6) †	(G7—F6) †

15. L (G5—F6) † und wird wohl gewinnen.

Dritte Vertheidigung.

8.	S (F6—E4) †
9. S (G5—F7) †	T (F8—F7) †

---

*) Besser wäre D (D8—E8), wobei er zwar den Bauer verlieren, aber dafür eine bessere Stellung erhalten würde.

Weiß.	Schwarz.
10. L (C4—F7) † und *	K (G8—F7) †
11. D (D1—F3) (am besten)	

Ziehet er S (E4—F6), so nimmt (F4—E5)

11.	L (A5—B6) *
12. (D2—D4)	

Nimmt er mit (E5—D4), so nimmt D (F3—E4), ohne das Schach zu fürchten.

12.	S (C6—D4) †
13. D (F3—E4) †	

Ziehet er S (D4—C2 oder E2) uud gibt Schach, so gehet K (G1—H1) und wird gewinnen.

13.	S (D4—E6) aufgm.*
14. K (G1—H1)	

Wenn nun Schwarz D (D8—F6) ziehet, so gehet D (E4—C4), und wenn er darauf den König (F7—E7) zurückziehet, so gehet Bauer F4 vorwärts.

14.	(D7—D5) (B)
15. D (E4—H7) †	(E5—E4) *)
16. (F4—F5)	S (E6—F8)
17. D (H7—H5) *	K (F7—G8)

18. L (C1—G5) greift die Dame an und gewinnt.

B.

14.	K (F7—G8)
15. (F4—F5)	S (E6—G5)
16. L (C1—G5) †	D (D8—G5) †
17. D E4—D5) *	K (G8—H8)
18. D (D5—E5) †	(H7—H6)

17. S (B1—D2) und wird wohl gewinnen.

---

*) Dafür würde er besser D (D8—F6) ziehen.

Vierte Vertheidigung.

Weiß.	Schwarz.
8.	(D7—D6)
9. (D2—D3)	

Der beste Zug für Schwarz ist nun L (C8—G4), und wenn darauf D (D1—E1) gehet, so müßte er weder S (C6—D4) noch H7—H6) ziehen; sondern (E5—F4) nehmen, und wenn dann Weiß durch L (C1—F4) nimmt, so kann er (H7—H6) ziehen, und erhält hierdurch ein gutes Spiel.

9.	(H7—H6)
10. (F4—F5)	(H7—G6) † *)
11. L (C1—G6) †	L (A5—B6) * (C)
12. K (G1—H1)	S (C6—A5)
13. D (D1—E1)	S A5—C4) †
14. (D3—C4) †	

Ziehet Schwarz T (F8—E8), so geht D (E1—H4) und wird gewinnen.

15.	(D6—D5)
16. (C4—D5) †	D (D8—D6)
17. D (E1—H4)	

Ziehet nun Schwarz S (F6—H7), so gehet der Bauer F5 voran und erlangt ein bald gewonnenes Spiel; ziehet er etwas Anderes, so gehet T (F1—F3), und hierauf gehet T F3—H3), in so fern dies dem Spiele von Schwarz entspricht.

C.

11.	S (C6—B8)
12. D (D1—E1)	S (B8—D7)

---

*) Dafür wäre wohl besser (D6—D5).

Weiß.	Schwarz.
13. T (F1—F3)	T (F8—E8)
14. D (E1—H4)	(C7—C6)
15. T (F3—H3)	K (G8—F8)
16. D (H4—H8) *	K (F8—E7)
17. D (H8—G7) †	T (E8—F8)
18. T (H3—H6)	D (D8—B6) *
19. K (G1—F1)	K (E7—D8)

Wenn er dafür D (B6—B2) zöge, würde er in sechs Zügen Matt werden.

20. L (G5—F6) † und *

Nimmt er den Laufer, so wird er in fünf Zügen Matt; — ziehet er K (D8—E8), so wird er in vier Zügen Matt. — Wenn er aber K (D8—C7) ziehet, so wird das Spiel durch L (F6—E7) gewonnen.

Fünfte Vertheidigung.

8.	(D7—D5)
9. (E4—D5) †	

Ziehet er L (C8—G4), so gehet D (D1—C2).

9.	S (F6—D5) †
10. L (C1—A3)	

Wenn er S (D5—E7) ziehet, so nimmt (F4—E5); und wenn er darauf mit S (C6—E5) nimmt, so gehet D (D1—H5). Alsdann ziehet Schwarz (H7—H6), und das Spiel wird gewonnen, wenn S (G5—F7) nimmt.

10.	T (F8—E8)
11. D (D1—H5)	

Ziehet er S (D5—F6), so wird er in drei Zügen Matt.

Weiß.	Schwarz.
11.	(H7—H6)
12. D (H5—F7) † und *	K (G8—H8)
13. L (C4—D5) †	(E5—F4) †
14. D (F7—G6)	

Schwarz verliert das Spiel; denn wenn er mit D (D8—G5) nimmt, so wird er in vier Zügen Matt sein.

Zweites Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. S (G1—F3)	S (B8—C6)
3. L (FI—C4)	L F8—C5)
4. (B2—B4)	L (C5—B4) †
5. (C2—C3)	L (B4—C5)

Ziehet Schwarz dafür L (B4—E7), so gehet D (D1—B3), und wenn er darauf S (G8—H6) ziehet, so gehet (D2—D4).

6. K (rochirt)	(D7—D6)
7. (D2—D4)	(E5—D4) † (am besten)
8. (C3—D4) †	L (A5—B6)
9. L (C1—B2)	L (C8—G4)

Der Zug S (G8—F6) wird im sechsten Spiele ausgeführt.

10. L (C4—B5)	(A7—A6)
11. (D4—D5)	(A6—B5) †

Hätte er S (G8—F6) gezogen, so wäre L (B5—A4) gegangen.

12. (D5—C6) † und hat ein besseres Spiel.

Drittes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
1.	(E2—E4)	(E7—E5)
2.	S (G1—F3)	S (B8—C6)
3.	L (F1—C4)	L (F8—C5)
4.	(B2—B4)	L (C5—B4) †
5.	(C2—C3)	L (B4—C5)
6.	K (rochirt)	S (G8—F6)
7.	(D2—D4)	

Für diesen Zug könnte Weiß auch D (D1—C2) ziehen.

7.		(E5—D4) †
8.	(C3—D4) †	L (A5—B4)
9.	(E4—E5)	S (F6—E4)
10.	D (D1—E2)	S (E4—C3)
11.	S (B1—C3) †	L B4—C3 †
12.	S (F3—G5)	

Erste Vertheidigung.

12.		K (rochirt)
13.	D (E2—H5)	(H7—H6)
14.	S (G5—F7) †	T (F8—F7) †
15.	D (H5—F7) † und *	K (G8—H8)

16. L (C1—G5) und das Spiel ist gewonnen.

Zweite Vertheidigung.

12.		S (C6—D4) †
13.	D (E2—E3)	

Anstatt dieses Zuges könnte auch D (E2—H5) gehen.

13.		L (C3—A1) †
14.	L (C4—F7) † und *	K (E8—F8)

Weiß.	Schwarz.
15. L (C1—A3) *	(D7—D6)
16. (E5—D6) † und hat ein gewonnenes Spiel.	

Dritte Vertheidigung.

12.	L (C3—A1) †
13. L (C4—F7) † und *	K (E8—F8)
14. L (C1—A3) *	(D7—D6)

Wenn er dafür S (C6—E7) ziehet, so gehet D (E2—F3).

15. (E5—D6) †	(C7—D6) †
16. L (A3—D6) † und *	S (C6—E7)
17. L (D6—A3)	L (A1—C3)
18. D (E2—F3)	

Ziehet er (G7—G6), so wird ihm in acht Zügen Schachmatt gegeben; nimmt er mit L (C3—D4), so wird das Spiel durch T (F1—D1) gewinnen.

Viertes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. S (G1—F3)	S (B8—C6)
3. L (F1—C4)	L (F8—C5)
4. (B2—B4)	L (C5—B4) †
5. (C2—C3)	L (B4—C5)
6. K (rochirt)	S (G8—F6)
7. (D2—D4)	(E5—D4) †
8. (C3—D4) †	L (C5—B6)
9. (E3—E5)	S (F6—G8) *)

*) Schwarz würde hier besser (D7—D5) ziehen. Die hierauf folgenden Züge geben zu viele Variationen, um hier weiter ausgeführt zu werden.

Ziehet er dafür S (F6—E4); so gehet T (F1—E1); zöge er S (F6—G4) oder S (F6—H5), so ginge S (F3—G5).

10. (D4—D5)

Erste Vertheidigung.

Weiß.	Schwarz.
10.	S (C6—E7)
11. (D5—D6)	(C7—D6) †
12. (E5—D6) †	S (E7—C6)
13. D (D1—D5)	D (D8—F6)
14. D (D5—E4) *	K (E8—F8)
15. T (F1—E1)	D (F6—D8)
16. L (C1—G5)	(F7—F6)
17. D (E4—D5) und wird bald gewinnen.	

Zweite Vertheidigung.

10.	S (C6—A5)
11. L (C1—G5)	(F7—F6) (A)
12. (E5—F6) †	

Wenn er mit (G7—F6) nimmt, so gehet S (F3—E5).

12.	S (G8—F6) †
13. (D5—D6)	(H7—H6) (B)
14. T (F1—E1) *	K (E8—F8)
15. L (G5—F6) †	D (D8—F6) †
16. D (D1—E2) und muß gewinnen.	

A.

11.	S (G8—E7)
12. (D5—D6)	(C7—D6) †
13. (E5—D6) †	(F7—F6)
14. (D6—E7) †	D (D8—C7)

Nimmt er dafür mit K (E8—E7), so gibt ihm Weiß in drei Zügen Schmachmatt.

Weiß.	Schwarz.
15. L (C4—D5)	(F6—G5) †

16. S (F3—G5) und hat hinreichenden Vortheil, um das Spiel zu gewinnen.

B.

13.	S (A5—C4) †
14. D (D1—E2) *	K (E8—F8)

15. D (E2—C4) † und hat ein besseres Spiel, als Schwarz.

Fünftes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. S (G1—F3)	S (B8—C6)
3. L (F1—C4)	L (F8—C5)
4. (B2—B4)	L (C5—B4) †
5. (C2—C3)	L (B4—A5)
6. K (rochirt)	(D7—D6)
7. (D2—D4)	

Erste Vertheidigung.

7.	S. (G8—F6)
8. D (D1—A4)	S (F6—F4) † (A)
9. L (C4—D5)	L (H5—C3) †
10. L (D5—C6) † und *	(B7—C6) †
11. S (B1—C3) †	S (E4—C3) †

12. D (A4—C6) † und * und gewinnt einen Stein.

Zweite Vertheidigung.

7.	(E5—D4) †
8. (C3—D4) †	D (D8—E7)

Weiß.	Schwarz.
9. (D4—D5)	(S C6—E5)
10. S (F3—E5) †	D (E7—E5) †
11. D (D1—A4) *	L (C8—D7) *)
12. D (A4—A5) †	D (E5—A1) †
13. S (B1—C3)	(B7—B6)

14. D (A5—A3) und gewinnt die Dame.

A.

8. (D4—D5)	L (C8—D7)
9. D5—D6)	

Ziehet er L (A5—B6), so nimmt (D5—C6), und wenn er dann mit L (D7—C6) wieder nimmt, so gehet L (C4—B5).

9.	S (C6—D4)

---

*) Schwarz würde dafür besser K (E8—D8) ziehen; denn die Folge wäre

12. D (A4—A5) †	D (E5—A1) †
13. R (B1—C3)	S (G—F6)
14. D (A5—A3)	S (F6—E4) †
15. L (C1—B2) (A)	D (A1—F1) † und *
16. K (G1—F1) †	S (E4—D2) *

17. K (F1—E1). Wenn K (F1—G1) gehet, müßte Schwarz T (H8—E8) ziehen.

17.	S (D2—C4) †
18. D (A3—B4)	T (H8—E8) *

19. K (E1—D1). Ginge er dafür auf F1, so würde er in zwei Zügen das Spiel verlieren.

19.	S (C4—B2) † und *

Schwarz hat nun für seine Dame die beiden Thürme, zwei Bauern und eine gute Stellung.

A.

15. S (C3—E4) †	D (A1—D4)
16. D (A3—B2)	D (D4—B4) †. Hat für den Laufer einen Thurm und eine gute Stellung.

Weiß.	Schwarz.
10. D (A4—A5) †	S (D4—C2)
11. L (C4—D3)	S (C2—A1) †

12. L (C1—B2) und hat das beste Spiel.

Sechstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. S (G1—F3)	S (B8—C6)
3. L (F1—C4)	L (F8—C5)
4. (B2—B4)	L (C5—B4) †
5. (C2—C3)	L (B4—A5)
6. K (rochirt)	(D7—D6)
7. (D2—D4)	S (G8—F6)
8. D (D1—A4)	(E5—D4) †
9. (E4—E5)	

Ziehet er (D6—D5), so nimmt Weiß den Springer oder gehet mit L (C4—B5). Nimmt er mit (D6—E5), so nimmt S (F3—E5).

9.	S (F6—G4)
10. (C3—D4) †	L (C8—D7) (am besten)
11. D (A4—A3)	

Ziehet er D (D8—E7), so greift (H2—H3) den Springer an, und wenn er den Springer (G4—H6) zurückziehet, so gehet L (C1—G5); alsdann ziehet er D (E7—F8), und der Bauer rückt vor.

11.	L (A5—B6)
12. L (C1—G5)	(F7—F6)
13. (E5—D6) †	(C7—D6) † (am besten)
14. T (F1—E1) *	

Erste Vertheidigung.

Weiß.	Schwarz.
14.	S (C6—E7)
15. L (G5—F4)	L (B6—C7)
16. S (B1—C3)	K (E8—F8)
17. T (E1—E7) † und wird gewinnen.	

Zweite Vertheidigung.

14.	K (E8—F8)
15. D (A3—D6) † und *	S (C6—C7)
16. L (G5—D2)	L (D7—F5) (A)
17. L (D2—B4)	D (D8—D6) †
18. L (B4—D6) †	T (A8—E8) (B)
19. S (B1—C3)	

Ziehet er L (B6—A5), so nimmt T (E1—E7)

19.	L (B6—D8)
20. S (C3—D5)	S (G4—H6)
21. S (D5—E7) †	L (D8—E7) †
22. T (E1—E7) †	T (E8—E7) †
23. T (A1—E1)	S (H6—G8)
24. L (C4—G8) † und wird gewinnen.	

A.

16.	L (B6—C7)
17. D (D6—A3)	(A7—A5)
18. (H2—H3) und hat ein besseres Spiel.	

B.

18.	L (B6—D8)
19. S (B1—C3)	T (A8—C8)
20. S (C3—D5)	T (C8—C4) †
21. S (D5—E7) † und kann das Spiel erzwingen.	

Siebentes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. S (G1—F3)	S (B8—C6)
3. L (F1—C4)	L (F8—C5)
4. (B2—B4)	L (C5—B4) †
5. (C2—C3)	L (B4—C5)
6. K (rochirt)	(D7—D6)
7. (D2—D4)	(E5—D4) †
8. (C3—D4) †	L (C5—B6)
9. L (C1—B2)	S (G8—F6)
10. (E4—E5)	

Wenn Weiß dafür S (B1—D2) ziehet, würde meiner Ansicht nach Schwarz besser spielen, wenn er rochirte, als wenn er mit L (C8—G4) den Springer angriffe.

Erste Vertheidigung.

10.	(D6—D5)
11. (E5—F6) †	(D5—C4) †
12. T (F1—E1) *	

Ziehet er K (E8—F8), so gewinnt Weiß, wenn er den Bauer D4 vorrückt.

12.	K (E8—D7)
13. (D4—D5)	T (H8—E8)

Es ist einleuchtend, daß er den Springer nicht ziehen kann.

14. (D5—C6) † und *	K (D7—C6) †

15. D (D1—A4) * und erzwingt das Gewinnen des Spiels.

Zweite Vertheidigung.

Weiß.	Schwarz.
10.	(D6—E5) †
11. L (B2—A3)	(E5—E4) (A)

12. D (D1—B3) drohend, ihm in zwei Zügen Matt zu geben.

Erste Art.

12.	L (C8—E6)
13. L (C4—E6) †	(F7—E6) †
14. D (B3—E6) † und *	S (C6—E7)
15. S (F3—G5)	T (H8—F8) *)
16. S (B1—C3)	

Nimmt er nun mit L (B6—D4), so gewinnt Weiß durch T (F1—D1); wenn er aber S (F6—G8) ziehet, so nimmt Springer G5 den Bauer.

16.	(C7—C6) **)

Nimmt er den Bauer durch S (F6—D5), so nimmt Springer (C5—E4) und unterstützt den schon starken Angriff.

17.	(C6—D5) †

18. T (A1—D1), und das Spiel wird durch Uebermacht gewonnen.

Zweite Art.

12.	D (D8—D7)
13. S (F3—E5)	S (C6—E5) †
14. (D4—E5) †	S (F6—G4)
15. T (F1—D1)	D (D7—F5)

---

*) Oder D (D8—D7).

**) Schwarz wüde besser D (D8—D7) ziehen.

Weiß.	Schwarz.
16. L (C4—F7) † und *	D (F5—F7) †
17. T (D1—D8) * und erobert die Dame.	

A.

11.	L (B6—D4) †
12. D (D1—B3)	

Erstens.

12.	L (C8—E6)
13. L (C4—E6) †	(F7—E6) †
14. D (B3—E6) † und *	S (C6—E7)
15. S (F3—D4) †	(E5—D4) †
16. T (F1—E1)	S (F6—D5)
17. S (B1—C3)	(D4—C3) †
18. T (A1—D1) und ist des Erfolges gewiß.	

Zweitens.

12.	D (D8—D7)
13. S (F3—G5)	S (C6—D8)
14. S (B1—C3)	L (D4—C3) †
15. T (A1—D1)	L (C3—D4)
16. T (D1—D4) †	(E5—D4) †
17. T (F1—E1) *	S (D8—E6)
18. Tauscht die Springer ab und erobert die Dame.	

Achtes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. S (G1—F3)	S (B8—C6)
3. L (F1—C4)	L (F8—C5)
4. (B2—B4)	L (C5—B4) †
5. (C2—C3)	L (B4—C5)
6. K (rochirt)	(D7—D6)

Weiß.	Schwarz.
7. (D2—D4)	(E5—D4) †
8. (C3—D4) †	L (C5—B6)
9. L (C1—B2)	(F7—F6)
10. (E4—E5)	

Ziehet er (F6—F5), so nimmt (E5—D6). — Wenn er dafür S (C6—A5) ziehet, so nimmt L (C4—G8), und hernach nimmt (E5—D6), oder Weiß unterhält einen starken Angriff durch irgend einen andern Zug.

Erste Art.

10.	(D6—E5) †
11. (D4—D5)	S (C6—A5) (A) (B)
12. S (F3—E5) †	

Nimmt er mit S (A5 — C4), so nimmt S (E5—C4).

12.	(F6—E5) †
13. D (D1—H5) *	

Ziehet Schwarz K (E8—F8), so gibt L (B2—A3) Schach, und wenn er darauf den S (G8—E7) vorsetzt, wird der Springer durch das Vorrücken von (D5—D6) gewonnen.

13.	K (E8—D7)

14. L (C4—B5) * und erzwingt das Gewinnen des Spiels.

A.

11.	S (C6—E7)
12. S (F3—E5) †	(F6—E5) †
13. D (D1—H5) *	S (E7—G6)

14. T (F1—E1) und ist des Erfolges sicher.

B.

Weiß.	Schwarz.
11.	S (C6—D4)
12. S (F3—E5) †	(F6—E5) †

13. D (D1—H5) * und hat gewonnenes Spiel.

Zweite Art.

10.	(F6—E5) †
11. (D4—E5) †	

Nimmt er den Bauer mit dem Springer, so werden die Springer abgetauscht, und dann gewinnt Weiß durch D (D1—H5) Schach.

11.	(D6—E5) †
12. D (D1—B3)	

Ziehet er S (G8—E7), so gibt L (C4—F7) Schach, und dann gehet T (F1—D1).

12.	S (G8—H6)
13. S (F3—E5) †	

Wenn er den Springer durch S (C6—E5) nimmt, so nimmt der L (B2—E5) wieder u.s.f.

13.	S (C6—A5)
14. L (C4—F7) *	

Ziehet er K (E8—F8), so gehet D (B3—C3), und wenn er nun den Laufer durch S (H6—F7) nimmt, werden die Springer abgetauscht, und dann nimmt D (C3—G7) und gibt Schach.

14.	K (E8—E7)
15. D (B3—C3)	S (H6—F7) †
16. S (E5—F7) †	K (E7—F7) †
17. D (C3—G7) † und *	K (F7—E6)

18. T (F1—E1) * und erzwingt in wenigen Zügen das Schachmatt.

Dritte Art.

Weiß.	Schwarz.
10.	(D6—D5)
11. (F5—F6) †	S (G8—F6) †
12. T (F1—E1) *	S (C6—E7) (C)
13. L (B2—A3)	S (F6—G8) (D)
14. S (F3—E5)	(G7—G6) (E)
15. D (D1—F3)	S (G8—H6) (F)
16. S (E5—G6) †	(H7—G6) †

17. T (E1—E7) † und * und gewinnt.

C.

12.	S (F6—E4)
13. S (B1—C3)	(D5—C4) †
14. T (E1—E4) † und *	S (C6—E7)
15. L (B2—A3)	(C7—C5)
16. (D4—C5) †	D (D8—D1) † und *

17. T (A1—D1) † und erobert unmittelbar einen Stein.

D.

13.	(C7—C5)
14. (D4—C5) †	

Ziehet er L (B6—A5), so gibt D (D1—A4) Schach, worauf der Thurm den Springer nimmt.

14.	(D5—D4) †
15. S (B1—C3)	L (B6—A5)
16. D (D1—A4) *	L (C8—D7)
17. T (E1—E7) † und *	K (E8—E7) †

18. (C5—C6) aufged. * und gewinnt.

E.

14.	(E5—C4) †
15. D (D1—H5) *	(G7—G6)

Weiß.	Schwarz.
16. S (E5—G6) †	(H7—G6) †
17. D (H5—H8) † und wird gewinnen.	

Es ist hierbei zu bemerken, daß die Dame (H5—E5) gehen müßte, wenn Schwarz S (G8—F6) gezogen hätte.

F.

Schwarz hat zwei andere Züge,

Erstens:

15.	L (C8—E6)
16. L (C4—B5) *	(C7—C6)
17. S (E5—C6) † und gewinnt ohne viele Umstände.	

Zweitens:

15.	L (C8—F5)
16. L (C4—B5) *	(C7—C6)
17. L (B5—C6) † und *	(B7—C6) †
18. S (E5—C6) †	D (D8—C8)
19. S (C6—E7) † und behält noch eine Stellung, die das Gewinnen des Spiels sichert.	

Das Gambit des Muzio.

Wir kommen nun zu derjenigen Spieleröffnung, welche unter allen andern Spielanfängen die fruchtbarsten Hülfsmittel dem Angreifenden darbietet. Vor einiger Zeit habe ich einen neuen Umriß von dem Gambit des Muzio bekannt gemacht, worin ich für die Anordnung des Angriffes strengere Methoden entwickelte, als die bisher bekannt gewesenen; hier gebe ich diese Anleitung noch vollständiger, als in jener Broschüre,

nebst Verbesserungen, die Folge einer wiederholten Untersuchung der verschiedenen Veränderungen sind. Indem ich nun bekenne (obschon dies früher meine Meinung nicht war), daß das Aufopfern des Springers nicht vollkommen gut sei, so werde ich doch niemals fürchten, den Sieg bei diesem vorzüglichen und so ungestümen Angriff zu verfehlen, da die Vertheidigung in dieser Spielart so äusserst schwierig ist.

Ich will nun erklären, warum diese Spieleröffnung das Gambit des Muzio genannt wird. Salvio, in dessen Abhandlung dieses Spiels zuerst erwähnt wird, sagt, daß es ihm wirklich von dem Signor Muzio gezeigt wurde, daß es aber ursprünglich von Don Geronimo Cascio abstamme, der es zufällig mit einem Andern gespielt habe. Cascio ist sowohl von Carrera, als auch von Salvio als ein sehr guter Schachspieler gerühmt worden, während dieselben Autoren den Muzio als einen Spieler nennen, der zwei Grade niedriger war. Sarrat, der ganz unzuverlässig ist, läßt in seiner schlechten und abgekürzten Uebersetzung des Salvio diesen sagen, daß dies Gambit von Signor Muzio erfunden wäre, der es gewöhnlich gegen den Don Geronimo Cascio gewonnen habe. Es ist sehr sonderbar, den Sinn des Salvio so entstellt zu sehen, da derselbe sich auf folgende Weise ausdrückt:

Dirò un' altro modo di Gambitto, il quale mai fu pensato, e perquanto mi venne riferito dal Signor Muzio, d'Alessandro, gentiluomo di molto garbo, e del giuoco molto intendente; succédé col Signor Don Geronimo Cascio, cosi gran giucatore, con un' altro giucatore casualmente.

Erstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. S (G1—F3)	(G7—G5)
4. L (F1—C4)	(G5—G4)
5. K (rochirt)	(G4—F3) †
6. D (D1—F3)	D (D8—F6). Mehrere Schriftsteller haben diesen Zug für den besten angegeben.
7. (E4—E5) sehr gut.	D (F6—E5) †. Sowohl Sarrat, als Lewis haben gezeigt: Wenn Schwarz den Bauer nicht nimmt, dann gewinnt Weiß durch (D2—D4).
8. (D2—D3)	L (F8—H6)
9. (C1—D2)	S (G8—E7)
10. S (B1—C3)	(C7—C6)

11. T (A1—E1). Die bisherigen Züge sind sowohl von Sarrat, als auch von Lewis, für die besten angegeben; hier aber sagt Sarrat, daß Weiß S (C3—E4) ziehe, das aber ein schwacher Zug ist, da Schwarz eine sichere Stellung durch (D7—D5) erhalten würde.

11.	D (E5—C5) * das vortheilhafteste Feld zum Schachgeben.
12. K. (G1—H1)	(D7—D5)
13. D (F3—H5)	D (C5—D6)
14. L (C4—D5) †	(C6—D5) †. Anstatt dieses Zuges würde viel besser D (D6—G6) oder zu rochiren sein. Indessen glaube ich, daß alle Spieler, welchen diese Spieleröffnung nicht bekannt ist, den Laufer nehmen werden.

15. S (C3—D5) †. Wenn Schwarz nun L (C8—G4)

ziehet, so nimmt T (E1—E7) * und wenn nun die Dame wiedernimmt, gewinnt Weiß den Läufer. Ziehet Schwarz L (C8—E6), dann nimmt T (E1—E6) und wollte er alsdann D (D6—E6) nehmen, so würde durch S (D5—C7) die Dame verlieren. Sollte er aber rochiren, dann nimmt S (D5—E7) Schach, und wenn Schwarz alsdann K (G8—H8) ziehet, gibt L (D2—C3) Schach, und er muß L (H6—G7) ziehen, wo dann nach dem Abtauschen der Läufer S (E7—C8) nimmt, den er nicht wieder nehmen kann, weil er durch D (H5—G4) den Thurm verlieren würde.

Weiß.	Schwarz.
15.	S (B8—C6)

16. T (E1—E7) † und *. Es wird in der Folge gesehen werden, daß dieser Zug nicht so gut, als L (D2—C3) ist, obschon wenige Spieler sich gegen diesen Angriff werden vertheidigen können, wenn sie diese Spielart noch nicht gespielt haben.

16. S (C6—E7) †

17. T (F1—E1). Ziehet er nun D (D6—G6), dann nimmt T (E1—E7) Schach, und dann gehet D (H5—E5). Ziehet er aber L (H6—G5), dann nimmt D (H5—G5), und wenn er alsdann L (C8—E6) ziehet, dann gehet L (D2—B4).

Erste Art.

17. L (H6—F8)

18. L (D2—B4). Dies ist besser, als mit L (D2—F4) nehmen.

18. D (D6—G6)

19. D (H5—E5). Wenn Schwarz nun L (C8—E6) ziehet, dann gibt S (D5—F6) Schach, und wenn er

nun K (E8—D8) gehet, so gibt D (E5—D6) Schach, und wenn alsdann T (E1—E6) nimmt, ist das Spiel gewonnen.

Weiß.	Schwarz.
19.	(F7—F6) *)
20. D (E5—D6). Ziehet Schwarz D (G6—G7), dann nimmt S (D5—E7).	
20.	K (E8—F7)
21. T (E1—E7) † u. *	K (F7—G8) (am besten)
21. S (D5—F6) † u. *	D (G6—F6) †
23. D (D6—F6) †	L (F8—E7) †
24. gibt in drei Zügen Schachmatt.	

Zweite Art.

17.	K (rochirt)

18. L (D2—B4). Nähme S (D5—E7) Schach, dann ziehet Schwarz K (G8—H8), und gehet nun S (E7—D5), so ziehet Schwarz D (D6—G6), wodurch er ein sehr gutes Spiel hätte. Den T (E1—E7) nehmen, wäre noch gefährlicher.

18.	D (D6—D5) †
19. D (H5—H6) †	

Wenn Schwarz nun L (C8—E6) ziehet, so nimmt L (B4—E7), wodurch er bedrohet wird, daß hernach L (E7—F6) ziehe. Wir wollen daher annehmen, daß er ziehe:

Erste Vertheidigung.

19.	S (E7—G6)
20. L (B4—F8) †	S (G6—F8) †

---

*) Schwarz würde besser (F4—F3) ziehen, wodurch er zugleich den Gegner angreift.

Weiß.	Schwarz.
21. T (E1—E8)	D (D5—C5)

Nun thut Weiß am besten durch T (E8—F8) nehmen und durch stetes Schachgeben das Spiel unentschieden machen.

22. (D3—D4) L (C8—F5)

23. gibt D (H6—G5) Schach, so ziehet er L (F5—G6); nimmt aber T (E8—A8), so ziehet er D (C5—E7), und Weiß kann den Läufer nicht nehmen; wenn endlich Weiß die Dame nimmt, es sei vor oder nach dem Schachgeben, so nimmt er mit T (A8—E8), und sein Spiel ist besser, als das des Weiß.

Zweite Vertheidigung.

19.	(F4—F3)
20. L (B4—E7) †	(F3—G2) † und *

Schwarz hätte dafür besser T (F8—E8) gezogen, wodurch er ein sichereres Spiel würde erlangt haben. Die folgenden Züge sind ihrer Wahrscheinlichkeit und des Belehrens wegen hier ausgeführt.

21. K (H1—G1). Wenn er nun L (C8—H3) ziehet, dann gehet L (E7—F6); oder er ziehet T (F8—E8), dann gewinnt Weiß durch T (E1—E3). Er ziehe daher

21.	D (D5—D4) *
22. T (E1—E3)	T (F8—E8)
23. D (H6—G5) *	D (D4—G7)

24. L (E7—F6) und gibt im nächsten Zug Schachmatt.

Dritte Vertheidigung.

19.	L (C8—H3) (am besten)
20. D (H6—H3) †	Er ziehet nun d. Springer und gewinnt.

Dritte Art.

Weiß.	Schwarz.
17.	L (C8—G4)
18. D (H5—H4)	L (G4—E6)
19. L (D2—B4)	S (E7—G6) greift die

Dame an und wird gewinnen.

Zweites Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. S (G1—F3)	(G7—G5)
4. L (F1—C4)	(G5—G4)
5. K (rochirt)	(G4—F3) †
6. D (D1—F3) †	D (D8—F6)
7. (E4—E5)	D (F6—E5) †
8. (D2—D3)	L (F8—H6)
9. (C1—D2)	S (G8—E7)
10. S (B1—C3)	(C7—C6)
11. T (A1—E1)	D (E5—C5) *
12. K (G1—H1)	(D7—D5)
13. D (F3—H5)	D (C5—D6)
14. L (C4—D5) †	(C6—D5) †
15. S (C3—D5) †	S (B8—C6)

16. L (D2—C3) sehr gut. Rochirt Schwarz, dann gibt der Springer Schach. Ziehet er den Thurm, dann gibt S (D5—F6) *, worauf die Dame den Läufer nimmt. Ziehet er D (D6—D8), so ist er in zwei Zügen Matt. Bringt er K (E8—F8), dann nimmt S (D5—E7), worauf der Thurm gewonnen wird; welches besser ist, als T (E1—E7) † und dann die Dame durch L (C3—B4) angreifen.

Erste Vertheidigung.

Weiß.	Schwarz.
16.	D (D6—G6)
17. D (H5—G6) † (B)	(F7—G6) † am besten
18. L (C3—H8) †	K (E8—F7)
19. S (D5—F4) †	L (H6—F4) †
20. T (F1—F4) † u. *	L (C8—F5)
21. L (H8—C3)	S (E7—D5)

Weiß hat kein übles Spiel, obschon es nicht so gut, als in (B) ist.

B.

17. T (E1—E7) † u.* ist am besten. Nimmt Schwarz den Thurm, dann gewinnt Weiß durch D (H5—E5).

17.	K (E8—F8) am besten
18. D (H5—G6) †	(H7—G6) †

19. T (E7—C7). Wenn nun Schwarz L (H6—G7) ziehet, dann nimmt S (D5—F4) und erhält ein gutes Spiel.

19.	L (C8—E6) (C)
20. S (D5—F4) † (D)	L (H6—F4) †
21. T (F1—F4) †	T (H8—H5)

22. T (C7—B7) †, und das Spiel ist wenigstens gleich, da drei Bauern so viel als ein Springer sind. Wollte Schwarz mit L (E6—A2) nehmen, so würde Weiß durch (B2—B3) gewinnen.

C.

19.	T (H8—G8)
20. S (D5—F6)	T (G8—G7)

21. T (C7—C6) †, und wenn er den Thurm nimmt, macht ihn der Läufer Matt.

D.

Weiß.	Schwarz.
20. (C3—H8) †	L (E6—D4) †

21. T (C7—B7) †, wodurch Weiß den Vortheil einer guten Position, und eben so viel Kraft, als Schwarz hat, da ein Thurm und zwei Bauern so viel als zwei geringere Steine sind.

Zweite Vertheidigung.

16.	L (C8—G4)

17. D (H5—G4) †. Wenn Schwarz den Springer durch D (D6—D5) nimmt, so gehet L (C3—H8) †, und da alsdann der Gambitbauer sehr wahrscheinlich verloren gehet, so behält Weiß ein gutes Spiel.

17.	T (H8—F8)
18. T (E1—E7) † u. *	S (C6—E7) †
19. T (F1—E1)	D (D6—D5) † *)
20. L (C3—F6)	D (D5—C5 oder D6).

Wenn er anstatt dieses Zuges D (D5—E6) gezogen hätte, dann würde T (E1—E6) nehmen und dann den Läufer durch's Schachgeben gewinnen.

21. T (E1—E7) † u. *	D (C5—E7) †
22. L (F6—E7) †	K (E8—E7) †
23. D (G4—H4) *	K (E7—D7)
24. D (H4—H6) †	T (A8—E8)

25. (H2—H4) und behält ein gutes Spiel.

Dritte Vertheidigung.

16.	K (E8—D8)

17. S (D5—E7) †. Wenn nun S (C6—E7) nimmt, dann erobert L (C3—H8) den Thurm.

---

19. *) Besser wäre (F7—F5).

Erstens:

Weiß.	Schwarz.
18.	T (H8—E8)
18. S (E7—C6) † u. *	D (D6 — C6) †, am besten (E).
19. D (H5—H4) *	K (D8—D7), um den Läufer H6 zu retten.
20. T (E1—E8) †	K (D7—E8) †
21. T (F1—E1) *	L (C8—E6)
22. D (H4—H6) † und wird gewinnen.	

E.

18.	(B7 – C6) †
19. L (C3—A5) *	K (D8—D7)
20. T (E1—E8) †	K (D7—E8) †
21. T (F1—E1) *	K (E8—F8), er sollte L (C8—E6) ziehen.
22. L (A5—B4).	

Zweitens:

17.	T (H8—F8)
18. S (E7—C6) † u. *	D (D6—C6) †
19. D (H5—H4) *	K (D8—C7)
20. D (H4—E7) *	L (C8—D7), um dem immerwährenden Schach auszuweichen.
21. L (C3—E5) *	K (C7—C8) (G)
22. L (E5—F4) † und hat eine bessere Stellung. Ziehet er nun T (F8—E8), dann nimmt D (E7—F7).	

G.

21.	K (C7—B6)
22. D (E7—B4) *	K (B6—A6)
23. D (B4—A3) *	D (C6—A4)
24. D (A3—D6) * und macht das Spiel unentschie-	

den; denn wenn er nicht die Dame dazwischen stellt, würde er den Läufer H6 verlieren, und dann gibt die Dame wiederum Schach.

Vierte Vertheidigung.

Weiß.	Schwarz.
16.	L (C8—D7)

17. S (D5—E7) †. Weiß könnte auch durch S (D5—C7) Schach geben, und dann mit der Dame den Läufer nehmen.

17.	S (C6—E7) †
18. L (C3—H8) †	K (rochirt)

19. D (H5—F7) † und stehet nicht schlechter, als sein Gegner.

Drittes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. S (G1—F3)	(G7—G5)
4. L (F1—C4)	(G5—G4)
5. K (rochirt)	(G4—F3) †
6. D (D1—F3) †	D (D8—F6)
7. (E4—E5)	D (F6—E5) †
8. (D2—D3)	L (F8—H6)
9. L (C1—D2)	S (G8—E7)
10. S (B1—C3)	(C7—C6)
11. T (A1—E1)	D (E5—C5) *
12. K (G1—H1)	(D7—D5)
13. D (F3—H5)	D (C5—D6)
14. S (C3—E4)	(D5—E4) †. Besser

wäre gewesen, D (D6—G6) zu ziehen; aber es ist

höchst wahrscheinlich, daß die meisten Spieler erst den Springer nehmen werden, wenn sie nicht vorher die Stellung durchdacht haben.

Weiß.	Schwarz.
15. L (C4—F7) † u. *	K (E8—D8)

16. (D3—E4) † am besten. Ziehet er nun K (D8—C7), so gehet L (D2—C3), greift den Thurm an, und drohet hernach, L (C3—E5) zu ziehen. Ziehet er (F4—F3), so nimmt L (D2—H6), und wenn er dafür D (D6—F6) ziehet, so gewinnt Weiß durch L (D2—C3). Wenn er den L (H6—G7) zurückziehet, so gibt L (D2—A5) Schach, wodurch er gezwungen ist, den (B7—B6) dazwischen zu bringen, worauf T (E1—D1) gehet, und wenn er alsdann S (E7—D5) gehet, so nimmt L (F7—D5) und wird gewinnen. Es sind daher nur noch die folgenden Züge zu betrachten.

Erste Vertheidigung.

16.	S (B8—D7)
17. (D4—D5)	D (D6—D2) †

18. D (H5—H6) †. Ziehet er nun S (E7—F5), so gibt die Dame Schach und nimmt den Springer; wenn er anstatt dieses mit D (D2—C2) nimmt, oder er ziehet D (D2—B4), so erhält Weiß durch D (H6—G7) und durch das Vorrücken des Bauers (E5) einen sehr starken Angriff.

Zweite Vertheidigung.

16.	L (C8—D7)
17. (E4—E5)	D (D6—D2) †

18. D (H5—H6) †. Meiner Ansicht nach hat nun Weiß in dieser Stellung hinreichenden Vortheil, das

Spiel zu gewinnen. Zwar hat Schwarz zwei Steine mehr, aber einer derselben wird bald wieder erobert, er mag spielen, wie er will; und einige seiner Steine sind in einer so eingeengten Stellung, daß dieselben beinahe eben so wenig Einfluß auf's Spiel haben, als wenn sie gar nicht da wären. Bei einer passenden Gelegenheit werde ich eine Untersuchung dieser Stellung vornehmen und die Veränderungen derselben in so fern angeben, als sie sich dafür eignen.

Viertes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. S (G1—F3)	(G7—G5)
4. L (F1—C4)	(G5—G4)
5. K (rochirt)	(G4—F3) †
6. D (D1—F3) †	D (D8—F6)
7. (E4—E5)	D (F6—E5) †

8. (B2—B3). Diese neue und wissenschaftliche Methode, den Angriff zu beginnen, verdanke ich dem Herrn A. Mc. D....., Esq., einem der größten jetzt lebenden Spieler, und dem wohl in Europa keiner gleichkommt. — Ziehet nun Schwarz L (F8—E7) oder L (F8—G7), so gehet S (B1—C3), und dann gehet L (C1—A3). — Gibt er durch L (F8—C5) Schach, dann gehet K (G1—H1). Die andern Hauptarten der Vertheidigung werden wir in besondere Spiele durchführen.

8.	D (E5—A1) † schlecht
9. S (B1—C3)	L (F8—C5) * am best.
10. K (G1—H1)	S (G8—E7) am besten

Weiß. Schwarz.

11. D (F3—F4) †. Dies scheint kräftiger, als (D2—D4) zu sein, welches im 5ten Spiele vorkommt.

11. T (H8—F8). Da ich nicht einsehe, daß durch (D7—D5) ein Vortheil erlangt würde.

12. L (C4—F7) † u. * K (E8—D8)

13. (D2—D4) D (A1—C3) † (A)

14. D (F4—H6)

Erste Vertheidigung.

14. S (E7—F5). Wäre dafür S (E7—G8) gegangen, so würde er in drei Zügen Matt sein. Nähme er mit T (F8—F7), so würde er in zwei Zügen Matt werden.

15. L (C1—G5) * L (C5—E7)

16. D (H6—F8) † und Matt.

Zweite Vertheidigung.

14. (C7—C6). Zöge er (D7—D6), dann würde er in zwei Zügen Matt; und bei (D7—D5) ist er in drei Zügen Matt.

15. D (H6—F8) † u. * K (D8—C7)

16. (D4—C5) † D (C3—C5) †

17. L (C1—F4) *, und wenn er nun mit dem König gehet, wird durch T (F1—E1) das Spiel gewonnen.

Dritte Vertheidigung.

14. T (F8—E8)

15. (D4—C5) † D (C3—H8)

16. L (F7—E8) †

Erste Art.

16. D (H8—E8) †

17. T (F1—F8) (D7—D6)

Weiß.	Schwarz.
18. L (C1—F4)	L (C8—D7)
19. (C5—D6) †	(C7—D6) †
20. L (F4—D6) †	S (B8—C6)

21. T (F8—E6) † und *, und wenn er dann mit dem Läufer nimmt, dann nimmt D (H6—H7) u. s. w.

Zweite Art.

16.	K (D8—E8) †
17. D (H6—H5) *	K (D8—E8)
18. L (C1—H6)	(D7—D6)
19. T (F1—F8) *	D (H8—F8) †
20. L (H6—F8) †	S (B8—C6)
21. D (H5—H7) †	L (C8—E6)
22. (H2—H4)	K (D8—D7)

23. D (H7—G7). Dann gehet der Bauer H4 vorwärts und wird das Spiel gewinnen.

Vierte Vertheidigung.

14.	T (F8—H8)

15. (D4—C5) †. Wollte er nun D (C3—C5) nehmen, so würde Weiß durch D (H6—G7) gewinnen. Ziehet er D (C3—E5), so gehet L (C1—F4), und wenn er dann die Dame wieder zurückziehet, wird sein Springer festgestellt.

Erste Art.

15.	S (B8—C6)
16. L (F7—H5)	(D7—D6)
17. (C5—D6) †	(C7—D6) †

18. D (H6—D6) † und * und muß gewinnen.

Zweite Art.

15.	(D7—D6 oder D5)
16. (C5—D6) †	(C7—D6) †

Weiß. Schwarz.

17. D (H6—D6) † L (C8—D7)

18. L (C1—G5) und hat ein gewonnenes Spiel.

Dritte Art.

15. (C7—C6)

16. L (C1—F4). Ziehet er den Springer, dann gibt die Dame Schach. — Ziehet S (B8—A6), so gehet L (F4—D6), und wenn er alsdann S (A6—C5) nimmt, so wird das Spiel unmittelbar durch D (H6—G5) gewonnen.

16. D (C3—C5) †

17. D (H6—G7) (D7—D6)

18. D (G7—H8) † und * K (D8—C7)

19. T (F1—D1) S (E7—D5)

20. L (F4—G5) (B7—B5)

21. (C2—C4) S (D5—B6)

22. L (G5—E7) und sichert den Gewinn.

Fünfte Vertheidigung.

14. S (E7—G6)

15. L (C1—G5) * L (C5—E7)

16. L (G5—E7) † u. * K (D8—E7) †

17. D (H6—G5) * K (E7—D6)

18. D (G5—F6) * und Matt.

A.

13. S (E7—G6). Ziehet er dafür den Läufer C5 zurück, dann wird das Spiel durch D (F4—F3) gewonnen.

14. D (F4—F3). Ziehet er nun L (C5—E7), dann gehet L (C1—H6), und wenn er alsdann mit D (A1—F1) nimmt, so nimmt Weiß die Dame.

14. T (F8—F7) †

15. D (F3—F7) † und gewinnt das Spiel; denn wenn er mit D (A1—C1) nimmt, so wird er in drei Zügen Matt sein.

Fünftes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. S (G1—F3)	(G7—G5)
4. L (FI—C4)	(G5—G4)
5. K (rochirt)	(G4—F3) †
6. D (D1—F3) †	D (E8—F6)
7. (E4—E5)	D (F6—E5) †
8. (B2—B3)	D (E5—A1) † schlecht
9. S (B1—C3)	L (F8—C5) * gut
10. K (G1—H1)	S (G8—E7)
11. (D2—D4)	

Erste Vertheidigung.

11. L (C5—D6) schlecht

12. L (C1—F4) †. Wenn er nun mit der D (A1—B2) gehet, dann gehet L (F4—C1) zurück, worauf er in drei Zügen das Spiel verliert.

12. D (A1—F1) †

13. D (F3—F1) † L (D6—F4) †

14. D (F1—F4) †. Wenn er nun rochirt, so gibt D (F4—G5) Schach, und wenn er alsdann S (E7—G6) ziehet, gehet S (C3—E4)

14. T (H8—F8)

15. D (F4—C7) †. Ziehet er S (B8—C6), dann gehet S (C3—E4).

15. (F7—F5)

Weiß.	Schwarz.
16. S (C3—B5)	T (F8—F6)
17. D (C7—E5)	T (F6—F8)

18. S (B5—C7) * nimmt dann den Thurm und hat ein gewonnenes Spiel.

Zweite Vertheidigung.

11.	L (C6—D4) †

12. Nimmt nun D (F3—F4), so ist sein bester Gegenzug, den Läufer C1 durch D (A1—C1) nehmen, worauf der ganze Angriff vereitelt ist, wenn Schwarz dies zu benutzen weiß.

12. L (C4—F7) † u. *	K (E8—D8) am besten
13. L (C1—D2)	D (A1—F1) *

14. D (F3—F1) † und hat ein vortheilhafteres Spiel.

Sechstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. S (G1—F3)	(G7—G5)
4. L (F1—C4)	(G5—G4)
5. K (rochirt)	(G4—F3) †
6. D (DI—F3) †	D (D8 - F6)
7. (E4—E5)	D (F6—E5) †
8. (B2—B3)	(D7—D5)

9. L (C4—D5) †. Gibt er Schach, so gehet K (G1—H1). — Greift er die Dame durch L (C8—G4) an, so nimmt D (F3—G4), und nimmt er darauf den Thurm, wird er in sechs Zügen Matt.

9.	(C7—C6)
10. L (C1—B2)	

No. I.

Weiß.	Schwarz.
10.	D (E5—D5) †
11. D (F3—E2) *	D (D5—E6)
12. D (E2—F2)	

Erste Vertheidigung.

12.	S (G8—E7)
13. L (B2—H8) †	L (F8—H6)

14. S (B1—C3). Dann gehet T (A1—E1), und zu geeigneter Zeit S (C3—E4) und hat eine gute Stellung.

Zweite Vertheidigung.

12.	(F7—F6)
13. T (F1—E1)	D (E6—E1) † u. *

14. D (F2—E1) † und * und wird, wie ich glaube, gewinnen; denn obschon Schwarz für die Dame drei Steine hat, so sind sie demungeachtet in keiner guten Stellung.

Dritte Vertheidigung.

12.	S (G8—F6)
13. T (F1—E1)	S (F6—E4)
14. D (F2—F3)	L (F8—C5) *

15. K (G1—F1) und hat eine feste Stellung.

No. II.

10.	D (E5—B2) †

11. L (D5—F7) *. Ziehet er K (E8—D8), dann gehet S (B1—C3); und wenn er hierauf mit D (B2—C2) nimmt, so nimmt D (F3—F4). — Alsdann ziehet Schwarz L (C8—D7), und Weiß ziehet D (F4—E5) und hat durch die Macht der Stellung ein besseres Spiel.

Weiß.	Schwarz.
11.	K (E8—F7) †

Weiß kann nun entweder D (F3—F4) nehmen und Schach geben, und wenn er D (B2—F6) ziehet, wird dieselbe erobert, oder er setzt den S (G8—F6) dazwischen, oder was er auch ziehen mag, gehet S (B1—C3). Oder

12. S (B1—C3). Ziehet er L (F8—H6), so gibt D (F3—H5) Schach.

12.	D (B2—C2)
13. D (F3—F4) † u. *	L (C8 — F5); denn

wenn er die Dame dahin ziehet, ist sie unmittelbar verloren.

14. T (A1—E1)	S (G8—E7). Wenn

er dafür dem Laufer Schach gibt, gehet der König auf (H1).

15. S (C3—E4)	S (B8—D7)

16. S (E4—D6) * und hat ein gutes Spiel.

Siebentes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. S (G1—F3)	(G7—G5)
4. L (F1—C4)	(G5—G4)
5. K (rochirt)	(G4—F3) †
6. D (D1—F3) †	D (E8—F6)
7. (E4—E5)	D (F6—E5) †
8. (B2—B3)	S (B8—C6) am besten

Es würde zu viel gewagt sein, um L (C1—B2) zu ziehen.

9. S (B1—C3)	S (C6—D4)

Weiß.	Schwarz.
10. D (F3—F2)	L (F8—D5)
11. K (G1—H1)	S (D4—E6)
12. D (F2—F3)	

Die hier ausgeführte Vertheidigung halte ich für die beste unter denen, die bis jetzt bekannt wurden. Schwarz muß den nächsten Zug wohl erwägen. Weiß hat noch einen guten Angriff, aber ich glaube, nicht Entschädigung genug für das von ihm dargebrachte Opfer.

Achtes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. S (G1—F3)	(G7—G5)
4. L (F1—C4)	(G5—G4)
5. K (rochirt)	(G4—F3) †
6. D (D1—F3) †	D (D8—F6)
7. (E4—E5)	D (F6—E5) †
8. (B2—B3)	S (B8—C6)
9. S (B1—C3)	S (C6—D4)
10. D (F3—F2)	S (D4—C2) †
11. K (G1—H1)	

Erste Art.

11.	L (F8—E7)
12. (D2—D4)	S (C2—D4) †
13. L (C1—F4) †	D (E5—G7)

14. L (F4—C7) † und hat ein besseres Spiel.

Zweite Art.

11.	D (E5—D4)
12. D (F2—E2) *	

Erste Vertheidigung.

Weiß.	Schwarz.
12.	L (F8—E7)

Wollte er dafür den Springer vorsetzen, so würde er noch eher verlieren.

13. L (C1—B2)	S (C2—A1) †

14. L (B2—A1) †. Der Variation wegen dürfte Weiß hier einen andern Zug versuchen.

14.	D (D4—G7)
15. S (C3—D5)	(F7—F6)

16. T (F1—F4) † und wird wohl gewinnen.

Zweite Vertheidigung.

12.	K (E8—D8)
13. L (C1—B2)	S (C2—A1) †
14. L (B2—A1) †	D (D4—G7)
15. S (C3—D5)	(F7—F6)
16. T (F1—F4) †	L (F8—E7)
17. S (D5—E7) †	S (G8—E7) † (A)
18. L (A1—F6) †	D (G7—F8)

19. D (E2—E5). Ziehet er (D7—D6), so nimmt der Läufer den Springer. — Ziehet er (C4—C6), dann nimmt der Läufer den Thurm.

19.	T (H8—G8)

20. L (F6—H4). Wenn er D (F8—G7) ziehet, so werden die Damen abgetauscht.

20.	D (F8—E8)
21. T (F4—F7)	(D7—D6)
22. L (H4—E7) † u. *	K (D8—D7)

23. L (C4—B5) *, und wenn er den Bauer C7 vorziehet, gibt ihm die Dame das Schachmatt, indem sie den Bauer D6 nimmt.

A.

Weiß.	Schwarz.
17.	D (G7—E7) †
18. T (F4—E4)	D (E7—F8)
19. L (C4—G8) †	T (H8—G8) †
20. T (E4—E8) *	D (F8—E8) †

In zwei Zügen gibt Weiß Schachmatt.

Neuntes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. S (G1—F3)	(G7—G5)
4. L (F1—C4)	(G5—G4)
5. K (rochirt)	(G4—F3) †
6. D (D1—F3) †	D (D8—F6)
7. (E4—E5)	D (F6—E5) †
8. (B2—B3)	S (B8—C6)
9. S (B1—C3)	S (C6—D4)
10. D (F3—F2)	S (D4—C2) †
11. K (G1—H1)	L (F8—C5)
12. (D2—D4)	L C5—D4) †
13. D (F2—C2) †	L (E4—C3) †
14. L (C1—F4) †	D (E5—G7)
15. D (C2—E4) *	

Erste Vertheidigung.

15.	S (G8—E7)
16. T (A1—C1)	L (C3—F6)

17. L (F4—C7) † und hat ein besseres Spiel; wobei zu beachten ist, daß Weiß L (C7—D6) ziehen wird, im Fall Schwarz rochirt.

Zweite Vertheidigung.

Weiß.	Schwarz.
15.	K (E8—F8)
16. T (A1—E1)	L (C3—E1) †
17. T (F1—E1) †	

Erstens.

17.	S (G8—E7)
18. D (E4—E7) † u. *	K (F8—G8)
19. D (E7—E8) *	D (G7—F8)
20. D (E8—F8) † u. * *)	K (G8—F8) †

21. L (F4—H6) * u. gibt im nächsten Zug Schachmatt.

Zweitens.

17.	S (G8—F6)
18. D (E4—E7) *	K (F8—G8)

19. L (F4—H6) und hat gewonnenes Spiel.

Drittens.

17.	D (G7—G6)

18. D (E4—E5). Wenn nun Schwarz S (G8—F6) ziehet, so gibt L (F4—H6) Schach, und wenn er alsdann mit der Dame nimmt, wird er in zwei Zügen Matt.

18.	(F7—F6)
19. L (F4—H6) *	D (G6—H6) †

20. gibt in zwei Zügen Matt.

Dritte Vertheidigung.

15.	K. (E8—D8)
16. T (A1—E1)	L (C3—E1) †

---

*) Besser L (F4—H6), und gibt im nächsten Zug Schachmatt. Mit demselben Erfolge kann schon im 19ten Zug L (F4—H6) oder (F4—G5) geben.

Weiß.	Schwarz.
17. T (F1—E1) †	D (G7—F8)
18. D (E4—E5)	(D7—D6)
19. D (E5—H8) †	L (C8—E6) (A) (B)
20. L (F4—H6)	

Erstens.

20. D (F7—E8)

21. L (H6—G5) *. Setzt er nun den Springer vor, so gewinnt Weiß durch D (H8—F6) einen Stein. — Ziehet er K (D8—C8), so nimmt D (H8—H7).

21. K (D8—D7)...—(Wenn)

22. D (H8—H7) †. Wenn Schwarz nun S (G8—E7) ziehet, so tauscht Weiß die Läufer ab, ziehet dann T (E1—F1) und hernach T (F1—F7). — Ziehet er K (D7—C6), so tauscht Weiß die Läufer ab, und gibt mit T (F1—C1) Schach.

22. K (D7—C8)

23. D (H7—F5). Ziehet er S (G8—E7), würde Weiß, durch L (C4—E6) nehmen und Schachgeben, gewinnen.

23.	K (C8—D7)
24. D (F5—B5) *	(C7—C6)
25. D (B5—B7) † und gibt Matt.	

Zweitens.

20.	D (C8—H6) †
21. D (H8—G8) † und *	K (D8—D7)
22. D (G8—A8) † und wird wohl gewinnen.	

A.

19.	L (C8—D7)
20. L (F4—H6)	D (F8—H6) †

Weiß.	Schwarz.
21. D (H8—G8) † u. *	D (H6—F8)
22. D (G8—F8) † und gibt zugleich Matt.	

B.

19.	(C7—C6)
20. D (H8—H7) † am besten.	

Ziehet nun Schwarz K (D8—C7) oder D7, so gewinnt Weiß durch T (E1—D1). — Ziehet er L (C8—D7), so nimmt L (F4—D6), und dann nimmt die Dame den Springer und hernach den Thurm. — Wenn er L (C8—E6) ziehet, so tauscht Weiß die Läufer ab, und dann nimmt L (F4—D6), worauf der Springer und der Thurm durch die Dame erobert werden.

20.	(D6—D5).

21. D (H7—H4) *. Setzt er nun den Springer vor, so wird er mit T (E1—E7) genommen, und wenn er alsdann (F7—F6) ziehet, gehet L (F4—D6), wodurch das Spiel gewonnen wird.

Erste Vertheidigung.

21.	K (D8—D7)
22. L (C4—D3)	S (G8—E7)

Wenn Schwarz dafür (F7—F5) gezogen hätte, dann müßte Weiß durch D (H4—H7) Schach geben.

23. D (H4—F4)	K (D7—E8)
24. L (F4—H6) und Weiß gewinnt das Spiel.	

Zweite Vertheidigung.

21.	(F7—F6)
22. D (H4—H7)	L (C8—D7)
23. L (C4—D3)	

Ziehet nun Schwarz (F6—F5), so nimmt L

(D3—F5); wenn er dafür S (G8—E7) ziehet, so gehet L (F4—D6).

Weiß.	Schwarz.
23.	K (D8—C8)
24. L (D3—F5)	D (F8—D8)

Hätte Schwarz dafür S (G8—E7) gezogen, so müßte T (E1—E7) nehmen.

25. L (F5—D7) † und *	D (D8—D7) †
26. T (E1—E8) *	D (D7—E8) †

27. D (H7—C7) und gibt Schachmatt.

Zehntes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. S (G1—F3)	(G7—G5)
4. L (F1—C4)	(G5—G4)
5. K (rochirt)	(G4—F3) †
6. D (D1—F3) †	D (D8—F6)
7. (E4—E5)	D (F6—E5) †
8. (D2—D3)	L (F8—H6)
9. L (C1—D2)	S (G8—E7)
10. S (B1—C3)	

Wenn Weiß dafür L (D2—C3) gezogen hätte, würde Schwarz mit D (E5—C5) Schach geben, und dann T (H8—G8) ziehen.

10.	S (B8—C6)
11. T (A1—E1)	D (E5—C5) *

Am besten zieht nun Weiß K (G1—H1), und ich ziehe alsdann das Spiel von Weiß vor. Der zehnte Zug von Schwarz wird häufig angewendet; mir gefällt

er nicht, aber die daraus entstehenden Veränderungen sind zu mannichfaltig für den gegenwärtigen Zweck. Bei einem schlechtern Spieler kann man die folgende Spielart anwenden.

Weiß.	Schwarz.
12. L (D2—C3)	(F4—E3) †

13. D (F3—F6). Wenn nun Schwarz den Bauer E3 vorrückt und ein aufgedecktes Schach gibt, so gehet der Thurm dazwischen und erlangt ein gutes Spiel.

13.	T (H8—F8)
14. D (F6—H6) †	

In der Voraussetzung nun, daß die besten Züge von beiden Seiten ausgeführt werden, glaube ich, daß Schwarz gewinnen werde. Ehe ich das Kapitel über das Gambit des Muzio schließe, bemerke ich, daß es noch zwanzig andere Arten gibt, den Angriff zu erlangen, die aber nicht so gut wie die hier behandelten sind, und ich verweise daher an frühere Schriftsteller. Eine Art bestehet darin, daß Weiß im sechsten Zuge (D2—D4) ziehet, anstatt daß er den Bauer (F3) nimmt. Ich glaube nicht, daß dieser Zug einer besonderen Beachtung werth sei, da seine Wirksamkeit durch den Gegenzug (D7—D5) gänzlich vernichtet wird. Mehrere der best-durchdachten Angriffe in den verschiedenen Spieleröffnungen können durch das zur schicklichen Zeit Opfern des Bauers der Dame vereitelt werden, besonders wenn man durch dasselbe einen Stein gewinnen kann.

Kapitel VII.

Ueber das Spiel vom Springer des Königs.

(Spiel 7.)

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. S (G1—F3)	S (B8—C6)

3. L (F1—C4). Dafür könnte auch L (F1—E2) gehen, und wenn er L (F8—C5) ziehet, nimmt S (F3—E5); denn nimmt er durch S (C6—E5), gehet (D2—D4).

3.	L (F8—C5)
4. (C2—C3)	D (D8—E7)
5. (D2—D4)	(E5—D4) †
6. K (rochirt)	S (C6—E5)
7. S (F3—E5) †	D (E7—E5) †
8. (F2—F4)	(D4—C3) † u. *
9. K (G1—HI)	(C3—B2) †
10. F4—E5) †	(B2—A1) † und wird Dame *).
11. D (D1—D5)	L (C5—E7) **)

*) Im ersten Theil dieses Werkchens setzt der Verfasser das Spiel nicht weiter fort, weil er den Angriff von Seiten des Weiß für unwiderstehbar erklärt.

Der Uebersetzer äußerte daselbst einen Zweifel gegen diese Behauptung, und diese veranlaßte den Verfasser, das Spiel weiter fortzusetzen.

**) Er würde besser 11. (C7—C6) ziehen; denn die Folge wäre, entweder:

Zöge er dafür (D7—D6), so würde er in sechs Zügen das Spiel verlieren.

Weiß.	Schwarz.
12. D (D5—F7) † u. *	K (E8—D8)
13. D (F7—G7) †, und er muß das Spiel verlieren.	

Zehntes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. S (G1—F3)	S (B8—C6)
3. L (F1—C4)	S (G8—F6) schlecht
4. S (F3—G5)	(D7—D5) *)
5. (E4—D5) †	S (F6—D5) †
6. S (G5—F7) †	K (E8—F7) †
7. D (D1—F3) *	K (F7—E6)
8. S (B1—C3)	S (C6—E7)
9. (D2—D4)	(H7—H6)
10. K (rochirt)	(C7—C6)
11. T (F1—E1)	S (E7—G6)
12. (D4—E5) †	S (G6—H4) greift die Dame an (am besten).
13. D (F3—G4) *	

Weiß.	Schwarz.
12. D (D5—C5) †	(F7—F6)
13. (E5—F6) †	S (G8—F6) † und das Spiel ist nicht verloren.

Oder:

12. D (D5—F7) † u. *	K (E8—D8)
13. L (C1—G5) *	K (D8—C7)
14. D (F7—G7) †	D (A1—D4)
15. D (G7—H8) †	D (D4—C4) †

*) Schwarz würde die Gefahr vermeiden, wenn er anstatt dieses Zuges S (C6—A5) zöge.

Wenn er nun K (E7—F7) ziehet, so gibt (B5—E6) Schach und erlangt ein besseres Spiel.

Weiß.	Schwarz.
13.	S (H4—F5)
14. D (G4—G6) *	K (E6—E7)
15. (E5—E6)	

Ziehet er S (F5—D4), so wird er in vier Zügen Matt.

15.	S (D5—C3) †
16. D (G6—F7) *	K (E7—D6)
17. (B2—C3) †	D (D8—F6)
18. L (C1—A3) *	(C6—C5)
19. T (E1—D1) *	K (D6—C6)
20. L (C4—D5) * und wird wohl gewinnen.	

Zweite Vertheidigung.

8.	S (C6—B4)
9. D (F3—E4)	(C7—C6)
10. (D2—D4)	

Wenn er L (F8—D6) ziehet, so gehet (A2—A3), um hernach mit S (C3—D5) zu nehmen.

10.	D (D8—D6)
11. (F2—F4)	(B7—B5)
12. (F4—E5) †	D (D6—D7)
13. K (rochirt)	(B5—C4) †
14. L (C1—G5)	S (D5—F6)
15. (E5—F6) † u. aufged. *	K (E6—F7)
16. (F6—G7) † u. aufged. *	K (F7—G7) †
17. L (G5—H6) †	K (G7—H6) †
18. D (E4—H4) *	K (H6—G6)
19. T (F1—F6) *	K (G6—G7)
20. D (H4—G5) gibt Schachmatt.	

Zwölftes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. S (G1—F3)	S (B8—C6)
3. L (F1—C4)	L (F8—C5)
4. K (rochirt)	S (G8—F6)
5. T (F1—E1)	K (rochirt)
6. (C2—C3)	T (F8—E8)
7. (D2—D4)	(E5—D4) † schlecht
8. (E4—E5)	S (F6—G4)
9. (C3—D4) †	

Wenn Schwarz nun mit S (C6—D4) nimmt, so darf S (F3—D4) nicht wieder nehmen, weil er alsdann durch D (D8—H4) gewinnen würde; es müßte alsdann L (C4—F7) nehmen.

9.	L (C5—B4)
10. L (C4—F7) † u. *	K (G8—F7) †
11. S (F3—G5) *	K (F7—G8)
12. D (D1—G4) †	L (C4—E1) †
13. D (G4—F5)	S (C6—E7) *)
14. D (F5—H7) † u. *	K (G8—F8)
15. D (H7—H5)	(G7—G6)

16. In drei Zügen gibt die Dame Schachmatt.

---

*) Er würde der Gefahr ausweichen, wenn er anstatt dieses Zuges (H7—H6) ginge.

Kapitel VIII.

Spiele vom Bauer der Dame.

Erstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. S (G1—F3)	S (B8—C6)
3. (D2—D4)	(E5—D4) †
4. L (F1—C4)	L (F8—B4) *
5. (C2—C3)	(D4—C3) †
6. K (rochirt)	(C3—B2) †
7. L (C1—B2) †	

Erste Vertheidigung.

7. S (G8—F6). Wenn er dafür mit L (C4—F8) zurückgehet, müßte (E4—E5) vorrücken, wobei durch eine feste Stellung und Beengung seines Spiels Vortheil erlangt wird.

8. S (F3—G5)	K (rochirt)
9. (E4—E5)	

Wenn er nun (H7—H6) ziehet, so nimmt S (G5—F7). Ziehet er (D7—D5), so nimmt (E5—F6), und dann gehet D (D1—H5).

9.	S (F6—E8)
10. D (D1—H5)	(H7—H6)
11. S (G5—F7) nimmt und gewinnt das Spiel.	

Zweite Vertheidigung.

7. (F7—F6)

Wenn nun S (F3—G5) gehet, so ziehet er S

(G8—H6) und erlangt ein gutes Spiel; denn wenn die Dame Schach gibt, kann K (E8—F8) gehen.

8. D (D1—B3) (C)

Erste Art.

Weiß.	Schwarz.
8.	S (G8—H6)
9. (E4—E5)	(F6—E5) † am besten
10. S (F3—E5) †	D (D8—E7) am besten
11. S (E5—C6) †	

Nimmt er den Springer durch (D7—C6), so nimmt L (B2—G7), und wenn er alsdann mit D (E7—G7) nimmt, so nimmt D (B3—B4) den Läufer.

11.	(B7—C6) †
12. L (B2—G7) †	D (D7—G7) †
13. D (B3—B4) †	(D7—D5)
14. T (F1—E1) *	K (E8—D8)
15. S (B1—C3)	(D5—C4) †. Wenn?
16. T (A1—D1) *	L (C8—D7)
17. D (B4—B7)	T (A8—C8)
18. D (B7—C6) †	T (H8—F8)
19. T (D1—D7) † u. *	D (G7—D7) †
20. D (C6—H6) †	D (D7—F5)

21. D (H6—D2) *. Gehet er nun mit der Dame dazwischen, so gibt D (D2—G5) Schach, und das Spiel ist gewonnen.

Zweite Art.

8.	S (G8—E7)
9. (E4—E5)	

Es würde eben so gut sein, S (F3—G5).

9.	(F6—E5) † (D)

Weiß.	Schwarz.
10. S (F3—E5) †	(D7—D5)
11. T (F1—D1)	

Ziehet er nun L (B4—D6), so nimmt S (E5—C6), und wenn er alsdann mit (E7—C6) wieder nimmt, so nimmt L (C4—D5).

11.	K (rochirt)
12. L (C4—D5) † u. *	S (E7—D5) †
13. T (D1—D5) †	L (C8—E6)
14. T (D5—D8) †	L (E6—B3) †
15. T (D8—A8) †	T (F8—A8) †

16. (A2—B3) † und wird wohl gewinnen.

D.

9.	(D7—D5) am besten
10. T (F1—D1)	K (rochirt)
11. (E5—F6) †	(G7—F6) †
12. L (C4—D5) † u. *	S (E7—D5) †
13. T (D1—D5) †	D (D8—E8) *)
14. T (D5—G5) *	K (G8—H8)
15. D (B3—G8) *	T (F8—G8) †
16. L (B2—F6) † u. *	T (G8—G7)

17. T (G5—G7) † und gewinnt bald.

C.

8. (E4—E5)	(F6—E5) † am besten
9. S (F3—E5) †	S (C6—E5) †
10. L (B2—E5) †	S (G8—F6) **)

11. D (D1—A4) und hat einen starken Angriff.

---

*) Wenn er dafür D (D8—E7) ziehet, wird sich das Spiel ganz anders gestalten.

**) Besser D (D8—G5).

Zweites Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. S (G1—F3)	S (B8—C6)
3. (D2—D4)	S (C6—D4) †
4. S (F3—E5) †	S (D4—E6)
5. L (F1—C4)	L (F8—C5)
6. L (C4—E6) †	(F7—E6) †
7. D (D1—H5) *	K (E8—E7) *)
8) D (H5—F7) *	K (E7—D6)
9. L (C1—F4)	

Wenn Schwarz S (G8—E7) oder (G7—G6) ziehet, so gehet S (B1—C3), worauf T (A1—D1) Schach gibt.

9.	S (G8—H6)
10. S (E5—D7) † aufged. *	K (D6—C6)
11. D (F7—E6) † u. *	L (C5—D6)
12. S (D7—E5) *	K (C6—B6)
13. D (E6—B3) *	K (B6—A6)

14. gibt in drei Zügen Matt.

In der dritten Vertheidigung dieses Spiels im ersten Theile ist ein Fehler, der darin bestehet, daß im 5ten Zug nicht (F7—F6), sondern (C7—C6) stehen sollte, wodurch die hierbei gemachte Bemerkung ganz wegfällt.

Drittes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. S (G1—F3)	S (B8—C6)

*) Besser (G7—G6).

Weiß.	Schwarz.
3. (D2—D4)	(E5—G4) †
4. L (F1—C4)	L (F8—C5)

Wenn nun Weiß (C2 — C3) ziehet, so müßte Schwarz (D4—D3) ziehen.

5. S (F3—G5)

Erste Vertheidigung.

5.	S (C6—E5)
6. S (G5—F7) †	S (E5—F7) †
7. L (C4—F7) † u. *	K (E8—F7) †
8. D (D1—H5) †	(G7—G6)

9. D (H5—C5) erhält den Läufer und hat eine bessere Stellung.

Zweite Vertheidigung.

5.	S (G8—H6)
6. S (G5—F7) †	S (H6—F7) †
7. L (C4—F7) † u. *	K (E8—F7) †
8. D (D1—H5) *	(G7—G6)
9. D (H5—C5) †	

Cochrane ziehet nun das Spiel von Schwarz vor, aber ich sehe nicht ein, worin sein Vortheil bestehet.

Kapitel IX.

Vom Spiele des Königs-Läufers.

Drittes Spiel B. im ersten Theil ist im vierten Zuge Ein Fehler, der darin bestehet, daß D (D1—F3) anstatt D (D1—B3) ziehen soll, wodurch der in der Anmerkung aufgestellte Zweifel gänzlich verschwindet.

Viertes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. L (F1—C4)	L (F8—C5)
3. D (D1—G4)	D (D8—F6)

4. (D2—D4). Ein kühner Zug, der auch etwas gewagt ist; wenn aber Schwarz nicht sehr aufmerksam spielt, erlangt Weiß einen starken Angriff.

4.	L (C5—D4) †
5. S (G1—F3)	

Ziehet Schwarz D (F6—G6), so gehet S (F3—G5). — Ziehet er S (G8—E7), dann gehet D (G4—G3). Sein bester Zug ist vielleicht (H7—H6).

5.	S (B8—C6)
6. D (G4—G3)	(D7—D6)
7. L (C1—G5)	

Weiß könnte auch dafür (A2—A4), und dann (C2—C3); oder auch rochiren.

7.	D (F6—G6)

8. S (B1—D2) drohend, die Dame zu erobern, aber Schwarz hat Zeit, dem Angriff auszuweichen.

Fünftes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. L (F1—C4)	L (F8—C5)
3. (D1—H5)	D (D8—E7) am besten
4. S (G1—F3)	(D7—D6)
5. S (F3—G5)	S (G8—F6) *)
6. L (C4—F7) † u. *	K (E8—D8)

*) Besser wäre (G7—G6).

Weiß.	Schwarz.
7. D (H5—H4)	T (H8—F8)
8. L (F7—C4)	

Schwarz sollte nun S (F6—G4) ziehen — (Wenn)

8.	S (F6—E4) †
9. (D2—D4)	S (E4—F2) † am best.
10. (D4—C5) †	S (F2—H1) †
11. S (B1—C3)	

Ziehet Schwarz (C7—C6), so nimmt (C5—D6), und wenn er darauf D (E7—D8) ziehet, wird er in drei Zügen Matt; wenn er dafür D (E7—F6) ziehet, so wird die Dame durch S (C3—E4) erobert. Wenn er aber erst D (E7—F6) ziehet, so gehet L (C1—E3), und das Spiel wird nothwendig gewonnen.

11.	(H7—H6)
12. S (C3—D5)	

Ziehet er die Dame zurück D (E7—D7), so gibt S (G5—E6) Schach; Schwarz ziehet K (D8—E8), und S (E6—C7) nimmt und gibt Schach.

12.	D (E7—E8)
13. S (G5—E6) *	K (D8—D7)
14. S (D5—C7) †	

Ziehet Schwarz D (E8—F7), so gibt (C5—C6) Schach, und die Dame wird erobert; denn wenn er den Bauer mit dem König nimmt, so wird er in drei Zügen Matt.

14.	D (E8—E7)
15. D (H4—E7) † u. *	K (D7—E7) †
16. S (E6—F8) †	K (E7—F8) †

17. S (C7—A8) † und wird wohl gewinnen.

Sechstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. L (F1—C4)	L (F8—C5)
3. (C2—C3)	(D7—D5)

Weiß kann nun das Spiel gleich machen, wenn er (D2—D4) ziehet.

4. L (C4—D5) †

Wenn (E4—D5) nähme, würde Schwarz D (D8—H4) ziehen.

4.	S (G8—F6)
5. D (D1—B3)	

Besser wäre (D2—D4), das eine gleiche Stellung herbei führt.

5.	K (rochirt)
6. L (D5—B7) †	L (C8—B7) †
7. D (B3—B7) †	

Schwarz erlangt nun durch D (D8—D3) ein besseres Spiel; er kann auch (C7—C6) ziehen, und D (B7—A8) nimmt, so gehet D (D8—B6).

Kapitel X.

Vom Spiele des Bauers des Läufers der Dame.

Zweites Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (C2—C3)	S (G8—F6)
3. (D2—D4)	

Nimmt er mit (E5—D4), so gehet (E4—E5) und erhält eine bessere Stellung.

Weiß.	Schwarz.
3.	S (F6—E4) †
4. (D4—E5) †	L (F8—C5) schlecht
5. D (D1—G4) sehr gut.	

Erste Art.

5.	S (E4—F2) †
6. D (G4—G7) †	T (H8—F8)
7. L (C1—G5)	

Ziehet er L (C5—E7), so tauscht Weiß die Läufer ab und gewinnt den Springer.

7.	(F7—F6)

8. (E5—F6) † und das Spiel ist gewonnen. Wenn Schwarz den Thurm nimmt, so muß Weiß L (F1—E2) ziehen und nicht sogleich Schach geben.

Zweite Art.

5.	L (C5—F2) † u. *
6. K (E1—E2)	D (D8—H5) (A)
7. D (G4—G7) †	T (H8—F8)

Wenn er dafür mit S (E4—G3) Schach geben sollte, würde (H2—G3) nehmen.

8. S (G1—F3)

Ziehet er D (H4—E7), so gehet L (C1—H6)

8.	D (H4—H5)
9. L (C1—H6)	L (F2—C5)
10. (G2—G4)	

Gibt er mit S (E4—G3) Schach, so gehet K (E2—D1).

A.

6.	L (F2—G1) †

Weiß.	Schwarz.
7. T (H1—G1) †	(D7—D5)
8. D (G4—G7) †	T (H8—F8)
9. L (C1—H6)	S (B8—D7)
10. (G2—G3)	D (D8—D7)
11. L (F1—H3)	

Nimmt er mit D (E7—E5), so wird die Dame erobert. Nimmt er mit S (D7—E5), so tauscht Weiß die Läufer ab, und dann nimmt D (G7—F8)

11.	S (E4—C5)

12. L (H3—D7) † und *, und wenn er mit dem Springer wieder nimmt, gehet T (G1—E1).

Dritte Art.

5.	(D7—D5)
6. D (G4—G7) †	T (H8—F8)
7. L (C1—E3)	

Wenn Schwarz D (D8—E7) ziehet, so gehet S (B1—D2); nimmt er dafür mit L (C5—E3), so nimmt (F2—E3) und erlangt eine gute Stellung.

7.	(D5—D4)
8. (C3—D4) †	L (C5—D4) †
9. S (B1—D2)	

Nimmt nun L (D4—E3), so nimmt S (D2—E4). Wenn er mit L (D4—B2) nimmt, so nimmt ebenfalls S (D2—E4), und wenn er alsdann den Thurm mit L (B2—A1) nimmt, so erlangt Weiß den Sieg auf eine leichte Weise, wenn S (E4—F6) Schach gibt.

9.	S (E4—D2) †

Weiß.	Schwarz.
10. T (A1—D1)	L (D4—B2) † *)
11. L (E3—D2) †	D (D8—E7) (B)
12. S (G1—F3)	L (C8—F5)

13. D (G7—G5). Was nun auch gezogen wird, ich halte das Spiel von Weiß besser, als das von Schwarz.

B.

11. L (B2—D4)

Ziehet er dafür D (D8—D5 oder D4), so nimmt D (G7—F8), und wenn er nun mit dem König wieder nimmt, wird die Dame durch L (D2—H6) Schach genommen, und der Thurm ist gewonnen. — Wenn er den Läufer C8 oder den Springer B8 ziehet, so gehet L (D2—B4).

12. L (D2—B4)

Ziehet er (C7—C5), so gibt L (F1—B5) Schach, und dann gehet S (G1—F3) **)

12.	L (D4—F2) † u. *
13. K (E1—F2)	D (D8—D1) † ***)
14. L (F1—B5) *	(C7—C6)
15. D (G7—F8) † u. *	K (E8—D7)

16. D gibt durch (F8—E7) Schachmatt.

---

*) Besser würde er L (D4—F3) †; denn die Folge wäre (F2—E3) †, worauf D (D8—H4) Schach gibt. Weiß mag nun K (E1—D2) nehmen oder (G2—G3) ziehen, gehet D (H5—C5), und kann dann den Läufer und Springer in's Spiel bringen.

**) Es wäre wohl besser, anstatt L (F1—B5), wenn L (B4—C5) nähme.

***) Dies ist offenbar ein schlechter Zug; denn wenn Schwarz dafür D (D8—H4) Schach gibt, so wird der Läufer B4 genommen, und der ganze Angriff ist vereitelt.

In diesem Spiel verliert Schwarz dadurch, daß er im vierten Zug L (F8—C5) gezogen hat, anstatt daß er (D2—D4) hätte ziehen müssen. Hierauf ist der beste Gegenzug L (C1—E3), und die Stellung wäre für beide gleich.

Kapitel XIII.

Vom Gambit der Dame.

Drittes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (D2—D4)	(D7—D5)
2. (C2—C4)	(D5—C4) †
3. (E2—E4)	(E7—E5)
4. (D4—E5) †	D (D8—D1) †
5. K (E1—D1) †	L (C8—E6)
6. (F2—F4)	(G7—G6)
7. S (B1—D2) am besten	(B7—B5)
8. (A2—A4)	(C7—C6)
9. (A4—B5) †	(C6—B5) †
10. (B2—B3)	

Nimmt er mit (C4—B3), so nimmt L (F1—B5) Schach, und wenn er alsdann S (B8—D7) ziehet, gehet T (A1—B1). — Würde er nun mit T (A8—B8) den Läufer angreifen, so gehet L (B5—A4) und kann bald den Sieg erlangen. Sein bester Zug würde nun sein (A7—A5), und dann (B5—B4), wenn der Bauer genommen ist; aber Weiß behielte immer noch ein besseres Spiel.

Weiß.	Schwarz.
10.	(C4 — C3)
11. L (F1 — B5) † u. *	L (E6 — D7) am besten
12. L (B5 — D7) † u. *	S (B8 — D7) †
13. S (D2 — B1)	

Ziehet Schwarz S (D7 — C5), so nimmt S (B1 — C3), und wenn er alsdann mit S (C5 — B3) nimmt, gehet T (A1 — B1).

13.	T (A8 — C8)
14. K (D1 — C2)	S (D7 — C5)
15. T (A1 — A7) †	S (C5 — E4) †
16. S (G1 — E2)	Schwarz verliert d. Spiel.

Eine sehr vollständige und höchst schätzbare Auseinandersetzung des Gambits der Königin hat Ponziani herausgegeben, und es kann nicht zu oft auf dies Werk verwiesen werden.

Kapitel XV.

Vom Gambit Allgaier's.

Viertes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2 — E4)	(E7 — E5)
2. (F2 — F4)	(E5 — F4) †
3. S (G1 — F3)	(G7 — G5)
4. (H2 — H4)	(G5 — G4)
5. S (F3 — G5)	(D7 — D5)

Wenn der Bauer E5 vorwärts gehet oder vertheidigt wird, könnte Schwarz durch (H7 — H6) den Springer angreifen.

Weiß.	Schwarz.
6. (E4—D5) †	S (G8—F6) *)
7. S (B1—C3)	S (F6—D5) † schlecht
8. D (D1—E2) *	

Dies ist vorzüglicher, als S (C3—D5) †. Setzt Schwarz den Läufer F8 vor, so gehet D (E2—E5). — Setzt er den Läufer C8 vor, so nimmt S (G5—E6), wodurch ein besseres Spiel erlangt wird, was er auch ziehen mag.

8.	S (D5—E7) (A)
9. D (E2—E5)	T (H8—G8)
10. L (F1—C4)	T (G8—G7) **)
11. S (C3—D5) und er verliert das Spiel.	

A.

8.	L (C8—E6)
9. S (G5—E6) †	

Wenn er mit S (D5—C3) nimmt, so gibt S (E6—G7) Schach, worauf D (E2—G4) nimmt und gibt zugleich Schach; alsdann nimmt (D2—C3).

9.	(F7—E6) †

10. D (E2—G4) †, und die Stellung von Weiß ist besser, als die von Schwarz. Es stellt sich in diesem Spiel heraus, daß Schwarz den Bauer nicht im 7ten Zug nehmen darf. Es würde wahrscheinlich besser sein, (H7—H6) zu ziehen, oder L (F8—E7) zu spielen, aber in allen Fällen wird Weiß noch bedeutenden Vortheil behalten.

*) Dafür würde er besser D (D8—D5) †.

**) Besser wäre L (F8—G7).

Kapitel XVI.

Vom Gambit des Königs-Springer.

Zweites Spiel.

Der Verfasser zeigt auf folgende Weise, daß die im ersten Theile gemachte Anmerkung ungegründet sei, und daß gegentheils Schwarz gewinnen werde.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. S (G1—F3)	(G7—G5)
4. (H2—H4)	(G5—G4)
5. S (F3—E5)	L (F8—E7)

Der beste Zug für Weiß wäre nun S (E5—G4) †, und wenn er alsdann L (E7—H4) † und *, den S (G4—E2) zu ziehen, wodurch der Gambitbauer wieder gewonnen wird.

6. D (D1—G4) †	(D7—D6)
7. D (G4—G7)	(D6—E5) †
8. D (G7—H8) †	L (E7—H4) † u. *
9. K (E1—D1)	L (C8—G4) *
10. K (F1—E2)	L (G4—E2) † u. *
11. K (D1—E2) †	D (D8—G5)
12. T (H1—H4) †	D (G5—G2) † u. *

Gehet nun K (E2—E1), so ziehet er S (B8—D2) und rückt alsdann den Bauer F4 vor.

13. K (E2—D3)	S (B8—C6)
14. D (H8—H7) †	

Wenn Weiß dafür S (B1—C3) gezogen hätte,

würde Schwarz wenigstens die Dame in neun Zügen erobern.

Weiß.	Schwarz.
14.	K (rochirt) und *
15. K (D3—C3)	D (G2—G1)
16. (D2—D3)	D (G1—C1) †
17. T (H4—H1)	T (D8—D3) † u. *
18. K (C3—C4) am besten	In fünf Zügen gibt Schwarz Schachmatt.

Sechstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. S (G1—F3)	(G7—G5)
4. (H2—H4)	(G5—G4)
5. S (F3—E5)	L (F8—E7)

Weiß würde nun am besten spielen, wenn er mit dem Springer den Bauer nähme, und wenn alsdann Schwarz mit L (E7—H4) nimmt, gehet S (G4—F2).

6. D (D1—G4) †	(D7—D6)
7. D (G4—G7)	(D6—E5) †
8. D (G7—H8) †	L (E7—H4) † u. *
9. K (E1—D1)	L (C8—G4) *
10. L (F1—E2)	L (G4—E2) † u. *
11. K (D1—E2) †	D (D8—G5)

Erste Vertheidigung.

12. T (H1—G1)	S (B8—C6)
13. D (H8—H7) †	S (C6—D4) *
14. K (E2—D3)	Schwarz gibt in sechs Zügen Schachmatt.

Zweite Vertheidigung.

Weiß.	Schwarz.
12. T (H1—H4) †	D (G5—G2) † u. *

Wenn nun Weiß K (E2—E1) ziehet, so bringt Schwarz den Springer B8 heraus und rückt den Gambitbauer vor.

13. K (E2—D3)	S (B8—C6)

Wenn Weiß S (B2—C3) ziehet, so verliert er in neun Zügen die Dame.

14. D (H8—H7) †	K (rochirt) und *
15. K (D3—C3)	D (G2—G1)
16. (D2—D3)	D (G1—C1) †
17. T (H4—H1) *)	T (D8—D3) † u. *
18. K (C3—C4) am besten	Schwarz gibt in fünf Zügen Schachmatt.

Siebentes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. S (G1—F3)	(G7—G5)
4. L (F1—C4)	(G5—G4)
5. S (F3—E5)	D (D8—H4) *
6. K (E1—F1)	(F4—F3) am besten

Wenn Weiß D (D1—E1) ziehet, so nimmt (F3—G2) und *, dann gehet D (H4—H3) und hat ein sehr gutes Spiel.

Erste Spielart.

7. L (C4—F7) † u. *	K (E8—E7)

*) Besser wäre dafür D (H7—F5) *, und wenn dann K (C8—B8) gehet, so schwächt D (F5—H3) den Angriff.

Nimmt L (F7—G8), so nimmt (F3—G2) und gibt Schach; alsdann gibt D (H4—H3) Schach und nimmt den Läufer durch T (H8—G8). — Wenn (G2—F3) nimmt, so gehet (D7—D6), und wenn alsdann L (F7—G8) nimmt, so nimmt (D6—E5).

Weiß.	Schwarz.
8. (G2—G3)	D (H4—H3) *
9. K (F1—F2)	S (G8—F6)
10. L (F7—B3)	(D7—D6) *)
11. S (E5—F7)	S (F6—E4) † u. *
12. K (F2—E3)	L (C8—F5)

Ziehet nun Weiß K (E3—F4), so ziehet er dagegen K (E7—F6) und gewinnt das Spiel.

13. S (F7—H8) †	Schwarz gibt in fünf Zügen Schachmatt.

Zweite Spielart.

7. S (E5—F7) †	S (G8—F6)

Erste Vertheidigung.

8. (G2—F3) †	(D7—D5)
9. S (F7—H8) †	(G4—F3) †
10. D (D1—F3) †	L (C8—H3) *
11. K (F1—G1)	L (F8—C5) *
12. (D2—D4)	L (C5—D4) † u. *
13. L (C1—E3)	Schwarz gibt in drei Zügen Schachmatt.

Zweite Vertheidigung.

8. S (F7—H8) †	S (F6—E4) †
9. D (D1—E1)	(F3—G2) † u. *

Wenn Weiß K (F1—E2) ziehet, so gehet D

---

*) Besser wäre dafür L (F8—H6).

(H4—H3) und hat Vortheil genug, um das Spiel zu gewinnen.

Weiß.	Schwarz.
10. K (F1—G2) †	D (H4—H3) *
11. K (G2—G1)	L (F8—C5) *
12. (D2—D4)	Schwarz gibt in vier Zügen Schachmatt.

Dritte Vertheidigung.

8. (G2—G3)	D (H4—H3) *
9. K (F1—F2)	(D7—D5)
10. L (C4—F1)	S (F6—E4) † u. *
11. K (F2—E3) (A)	D (H3—H5)
12. S (F7—H8) †	D (H5—G5) *
13. K (E3—D4)	Gibt in zwei Zügen Schachmatt.

A.

11. K (F2—E1)	D (H3—H5)

Greift (D2—D3) den Springer an, so gibt (F3—F2) Schach und nimmt hernach mit D (H5—F7).

12. S (F7—H8) †	(F3—F2) *
13. K (E1—E2)	D (H5—E5)
14. (D2—D4)	S (E4—C3) *
15. K (E2—D3)	D (E5—E1) und gewinnt das Spiel.

Achtes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. S (G1—F3)	(G7—G5)
4. L (F1—C4)	(G5—G4)
5. S (F3—E5)	D (D8—H4) *

Weiß.	Schwarz.
6. K (E1—F1)	(F4—F3) am besten
7. (G2—G3)	D (H4—H3) *
8. K (F1—F2)	S (G8—F6)

Gehet (D2—D4), so nimmt S (F6—E4) und gibt Schach, und wenn hierauf K (F2—E3) gehet, ziehet er (F7—F5). — Gehet dafür (D2—D3), so ziehet Schwarz (D7—D6), und wenn alsdann S (E5—F7) nimmt, so rückt (D6—D5) vor; denn wenn der S (F7—H8) nimmt, gibt D (H3—G2) Schach, und wenn darauf K (F2—E3) gehet, wird er in sechs Zügen Matt.

Erste Spielart.

9. S (B1—C3)	D (H3—G2) *
10. K (F2—E3)	L (F8—H6) *

Wenn K (E3—D4) gehen sollte, so greift (D7—D6) den Springer an, und wenn S (E5—F7) nähme, würde Weiß in drei Zügen Matt werden.

11. K (E3—D3)	S (B8—C6)

Erste Vertheidigung.

12. S (E5—F7) †	S (C6—B4) *
13. K (D3—D4)	D (G2—F2) *
14. K (D4—E5)	D (F2—C5) *

Wenn S (C3—D5) gehet, so nimmt K (E8—F7).

15. K (E5—F6) † und wird in zwei Zügen Matt.

Zweite Vertheidigung.

12. L (C4—F7) † u. *	K (E8—E7)
13. S (E5—C6) † u. *	(D7—C6) †
14. L (F7—C3)	(B7—B5)
15. S (C3—B1)	T (H8—D8) *

Weiß.	Schwarz.
16. K (D3 - C3)	S (F6—E4) † u. *

17. K (C3—B4) und wird in drei Zügen Matt.

Dritte Vertheidigung.

12. S (E5—C6) †	(D7—C6) †

Greift T (H1—G1) die Dame an, so ziehet er D (G2—F2). — Gehet D (D1—G1), so ziehet er (B7—B5), und wenn dann L (C4—B3) gehet, rückt er (B5—B4) vor und gewinnt einen Stein; denn wenn der Springer hinweg ginge, würde Weiß in drei Zügen Matt werden.

13. (A2—A4) (A)	K (rochirt)
14. L (C4—A2)	T (F8—D8) *
15. K (D3—C4)	L (C8—E6) *
16. K (C4—B4)	L (H6—F8) *

17. K (B4—A5) und erhält in zwei Zügen Schachmatt.

A.

13. D (D1—F1)	(B7—B5)
14. L (C4—B3)	(B5—B4)
15. S (C3—A4) (B)	L (C8—A6) *
16. (C2—C4)	(B4—C3) † im Vorbeigehen und *
17. L (B3—C4)	L (A6—C4) † u. *
18. K (D3—C4) †	(C3—D2) †
19. L (C1—D2) †	D (G2—D2) † und gewinnt das Spiel.

B.

15. S (C3—B1)	L (C8- A6) *
16. (C2—C4)	(B4—C3) † im Vorbeigehen und *
17. L (B3—C4)	D (G2—F1) † u. *

Weiß.	Schwarz.
18. T (H1—F1) †	(C3—B2) †
19. L (C1—D2) †	T (A8—D8) *
20. K (D3—C2)	L (A6—C4) †
21. L (D2—H6) †	L (C4—F1) †
22. L (H6—G7)	K (E8—E7) u. gewinnt

Zweite Spielart.

9. K (F2—E3)	L (F8—H6) *

Erste Vertheidigung.

10. K (E3—D3)	(D7—D6)
11. S (E5—F7) †	(D6—D5)
12. L (C4—D5) †	S (F6—D5) †

Wenn S (F7—H8) nimmt, so ziehet Schwarz D (H3—H5).

13. S (F7—H6) †	S (D5—B4) *
14. K (D3—C4)	D (H3—H6) †
15. K (C4—B4) †	S (B8—A6) *
16. K (B4—C3)	D (H6—C6) *
17. K (C3—D3)	S (A6—B4) *
18. K (D3—E3)	S (B4—C3) † und * und gewinnt das Spiel.

Zweite Vertheidigung.

10. K (E3—D4)	(D7—D6)

Ziehet Weiß S (E5—D3), so gibt S (B8—C6) Schach, und nimmt alsdann mit S (F6—E4).

11. S (E5—F7) †	(B7—B5)

Nimmt S (F7—H6) oder gehet L (C4—B3), so erobert er einen Stein durch (C7—C5) Schach.

12. S (F7—H8) † (C)	S (B8—C6) *

Gehet K (D4—C3), so wird er in drei Zügen Matt.

13. K (D4—D3)	(B5—C4) † u. *

Weiß.	Schwarz.
14. K (D3—C4) †	T (A8—B8)

In einigen Zügen gewinnt Schwarz das Spiel.

C.

12. L (C4—D5)	S (F6—D5) †

Nimmt S (F7—H8), so gibt S (B8—C6) Schach, und gibt alsdann in drei Zügen Schachmatt.

13. S (F7—H6) †	(C7—C5) *

Nimmt K (D4—D5), so gibt Schwarz in zwei Zügen Schachmatt.

14. K (D4—D3)	S (D5—B4) *
15. K (D3—C3 oder E3)	D (H3—H6) † und gewinnt.

Neuntes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. S G1—F3)	(G7—G5)
4. L (F1—C4)	(G5—G4)
5. S (F3—E5)	D (D8—H4) *
6. K (E1—F1)	(F4—F3) am besten
7. (G2—F3) †	S (G8—F6)

Erste Spielart.

8. S (E5—F7) †	(D7—D5)

Nimmt L (C4—D5), so nimmt (G4—F3).

9. S (F7—H8) †	(G4—F3) †
10. D (D1—F3) †	L (C8—H3) *
11. K (F1—G1)	L (F8—C5) *
12. (D2—D4)	L (C5—D4) † u. *
13. L (C1—D3)	D (H4—E1) * und gewinnt das Spiel.

Zweite Spielart.

Weiß.	Schwarz.
8. L (C4—F7) † u. *	K (E8—E7)
9. L (F7—C4)	(D7—D6)

Gehet S (E5—F7), so nimmt (G4—F3). — Ziehet Weiß hierauf D (D1—E1), so wird ihm in drei Zügen Schachmatt gegeben; gehet aber (H2—H3), so ist Weiß in sechs Zügen Matt; wenn D (D1—F3) nimmt, so wird die Dame unmittelbar erobert.

Wiederum, wenn S (E5—G4) im 10ten Zuge nehmen wollte, so würde Schwarz die Springer abtauschen und L (F8—G7) ziehen. — Wenn Weiß hierauf L (C4—E2) ziehet, so gibt Schwarz in vier Zügen Schachmatt; und wenn anstatt dieses Zuges Dame oder Thurm gehet, so wird Schwarz durch T (H8—F8) bald gewinnen. — Wenn endlich im 12ten Zug (H2—H3) gehet, so gibt T (H8—F8) Schach, und wenn alsdann K (F1—E2) gehet, so gibt ihm Schwarz in drei Zügen Schachmatt.

10. S (E5—D3)	(G4—F3) †
11. D (D1—F3) † (A)	(D6—D5)
12. L (C4—D5) †	S (F6—D5) †
13. (E4—D5) †	L (C8—H3) *
14. K (F1—G1)	T (H8—G8) * und gewinnt.

A.

11. S (D3—F2)	L (C8—H3) *

Wenn nun K (F1—E1) gehet, so ziehet er L (H3—G2) und hierauf S (F6—G4).

12. S (F2—H3) †	D (H4—H3) † u. *
13. K (F1—E1)	S (F6—E4) † u. gew.

Dritte Spielart.

Weiß.	Schwarz.
8. S (E5—G4) †	S (F6—G4) †
9. (F3—G4) †	(D7—D5)

Erste Vertheidigung.

10. L (C4—D5) †	L (C8—G4) †
11. D (D1—E1)	D (H4—H3) *
12. K (F1—F2)	L (F8—C5) *
13. (D2—D4)	L (C5—D4) † u. *
14. L (C1—D3)	D (H3—F3) *
15. K (F2—G1)	Schwarz gibt in drei Zügen Schachmatt.

Zweite Vertheidigung.

10. (E4—D5) † D (H4—H3) *

Gehet K (F1—E1), so nimmt L (C8—G4) und erobert die Dame, oder er gibt in drei Zügen Schachmatt. — Wenn K (F1—G1) gehet, so gewinnt er durch T (H8—G8).

11. K (F1—F2) L (F8—E7)

Wenn D (D1—E1 oder E2) ziehet, so gehet K (E8—D8). — Gehet D (D1—F1), so erobert er die Dame. — Gehet L (C4—E2), so gibt L (E7—H4) Schach; und wenn nun K (F2—G1) gehet, nimmt L (C8—G4); worauf T (H8—G8) gehet, wenn L (E2—G4) wird genommen haben, oder wenn D (D1—F1) wird gegangen sein.

12. D (D1—F3)	L (E7—C5) *
13. (D2—D4)	L (C5—D4) † u. *
14. L (C1—D3)	D (H3—F3) † u. *
15. K (F2—F3) †	L (D4—B2) †
16. S (B1—D2)	L (B2—A1) †

Weiß.	Schwarz.
17. T (H1—A1) †	(H7—H5)

Schwarz hat eine bessere Stellung.

Vierte Spielart.

8. D (D1—E1)	D (H4—H3) *

Gehet K (F1—G1), so erobert er den Springer E5. — Ziehet Weiß K (F1—F2), so gibt er durch L (F8—C5) Schach, und wenn hierauf K (F2—E2) gehet, ziehet er (D7—D6).

9. K (F1—E2)	(D7—D6)
10. S (E5—G4) †	S (F6—G4) †
11. (F3—G4) †	L (C8—G4) † u. *
12. K (E2—F2)	L (F8—E7)

Gehet K (F2—G1), so ziehet er L (G4—F3).

13. D (E1—E3)	L (E7—H4) *
14. K (F2—G1)	L (G4—F3) u. gewinnt

Fünfte Spielart.

8. D (D1—E2)	(D7—D6)
9. S (E5—G4) †	S (F6—G4) †
10. (F3—G4) †	L (C8—G4) †

Gehet D (E2—E3), so gibt er durch L (G4—H3) Schach, und ziehet hernach T (H8—G8).

11. D (E2—F2)	L (G4—H3) *
12. K (F1—E1)	D (H4—E4) † u. *
13. D (F2—E2)	D (E4—E2) † u. *
14. K (E1—E2) †	S (B8—C6) u. s. w.

Sechste Spielart.

8. (H2—H3)	(G4—H3) †

Nimmt L (C4—G7) und gibt Schach, so gehet K (E8—E7), und wenn alsdann der Läufer sich zurückziehet, gehet D (H4—G3). — Gehet S (E5—G4),

so tauscht er die Springer ab, ziehet alsdann D (H4—G3) und hierauf T (H8—G8), und L (F8—C5).

Erste Vertheidigung.

Weiß.	Schwarz.
9. (D2—D4)	(D7—D6)
10. S (E5—D3)	S (F6—H5)
11. D (D1—E1)	S (H5—G3) *
12. K (F1—G1)	T (H8—G8)
13. K (G1—H2)	S (G3—E2) und gewinnt. *)

Zweite Vertheidigung.

9. D (D1—E1)	D (H4—G5)
10. S (E5—G4)	S (F6—G4) †
11. (F3—G4) †	D (G5—G4) †

Gehet T (H1—G1), so gibt er durch D (G4—F3) Schach, tauscht alsdann die Damen ab und ziehet L (F8—C5). — Ginge T (H1—H2), so zöge er T (H8—G8), und wenn alsdann T (H2—F2) gehet, ziehet er (H3—H2).

12. D (E1—E2)	(H7—H5)
13. S (B1—C3)	T (H8—G8)
14. D (E2—G4) † (B)	(H5—G4) †
15. S (C3—D5)	K (E8—D8)
16. (D2—D4)	(C7—C6)
17. S (D5—F6)	T (G8—G6)
18. (E4—E5)	(D7—D5)
19. L (C4—D3)	(G4—G3) und wird gewinnen.

---

*) Oder S (G3—F1) *, und wenn D (E1—F1) †, gibt D (H4—G3) Schachmatt.

B.

Weiß.	Schwarz.
14. K (F1—E1)	L (F8—E7)

Gehet T (H1—F1), so gibt Schwarz mit D (G4—H4) Schach, und wenn alsdann D (E2—F2) gehet, ziehet er T (G8—G2).

15. S (C3—D5)	D (G4—H4) *

Wenn K (E1—F1) gehet, so ziehet er D (H4—G3).

16. K (E1—D1)	(C7—C6)
17. S (D5—C7) *	K (E8—D8)
18. S (C7—A8) †	(D7—D5)
19. D (E2—E1)	(D5—C4) †
20. D (E1—H4) †	L (E7—H4) †
21. (D2—D4)	L (C8—G4) *
22. K (D1—D2)	L (H4—G3)
23. K (D2—C3)	(H3—H2)
24. L (C2—E3)	L (G4—F3) und gewinnt das Spiel.

Dritte Vertheidigung.

9. S (E5—F7) †	(D7—D5)
10. L (C4—D5) †	S (F6—D5) †
11. S (F7—H8) †	D (H4—G3)
12. T (H1—G1)	(H3—H2)
13. T (G1—G3) †	(H2—H1) wird eine Dame und gibt Schach.
14. T (G3—G1)	L (C8—H3) *
15. K (F1—E2)	D (H8—H7) *
16. K (E2—D3)	S (D5—F4) *
17. K (D3—E3)	S (B8—C6)
18. (C2—C3)	L (F8—C5) *

Weiß.	Schwarz.
19. (D2—D4)	K (rochirt)
20. S (H8—F7)	T (D8—D4) † und gewinnt das Spiel. *)

Kapitel XX.

Gambit des Königs-Läufer.

Erstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. L (F1—C4)	(G7—G5) schlecht

4. (H2—H4) sehr gut. Ziehet Schwarz (F7—F6), so gibt ihm Weiß in fünf Zügen Schachmatt. — Nimmt er durch (G5—H4), so gehet (D2—D4) oder D (D1—H5). — Wenn er (G5—G4) ziehet, so gehet (D2—D4). — Ziehet Schwarz L (F8—E7), so nimmt (H4—G5), worauf S (G1—F3) gehet. — Ziehet er aber L (F8—H6), so gehet D (D1—H5).

Erste Vertheidigung.

4.	L (F8—G7)
5. (D2—D4)	(H7—H6)
6. (H4—G5) †	(H6—G5) †

*) Eine bessere Vertheidigung möchte wohl sein:

9. L (C4—E2)	D (H4—G3)
10. T (H1—G1)	(H3—H2)
11. T (G1—G3) †	(H2—H1) wird Dame und ✱
12. T (G3—G1)	D (H1—H3) ✱ u. w.

Weiß.	Schwarz.
7. T (H1—H8) †	L (G7—H8) †
8. D (D7—H5)	D (D8—F6)
9. (E4—E5)	D (F6—G7)

10. S (G1—H3) und hat ein besseres Spiel.

Zweite Vertheidigung.

4.	(H7—H5)
5. (H4—G5) †	D (D8—G5) †
6. S (G1—F3)	

Gibt er durch D (G5—G3) Schach, so gehet K (EI—F1). — Ziehet er D (G5—E7), so gehet S (B1—C3).

6.	D (G5—G2) †
7. T (H1—G1)	D (G2—H3)
8. L (C4—F7) † u. *	K (E8—D8)

9. L (F7—G8) † und wird das Spiel gewinnen.

Zweites Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. L (F1—C4)	(F7—F5). Dieser Zug

ist von Sarratt und Philidor als der beste Zug anempfohlen; es ergibt sich aber, daß er fehlerhaft sei.

4. S (B1—C3) am besten.

Nimmt er mit (F5—E4), so gibt D (D1—H5) Schach. — Ziehet er S (G8—F8), so rückt (E4—E5) vor, und wenn hierauf S (F6—E4 oder G4) ziehet, so gehet S (GI—F3), wodurch ein gutes Spiel erlangt wird.

4.	D (D8—H4) *

Weiß.	Schwarz.
5. K (E1—F1)	S (G8—F6)
6. S (G1—F3)	D (H4—H5)
7. (E4—E5)	

Erste Art.

7.	S (F6—E4)
8. S (C3—D5)	

Ziehet er K (E8—D8), so nimmt S (D5—F4).

8.	S (E4—G3) *
9. K (F1—G1)	S (G3—H1) †
10. S (D5—C7) † u. *	K (E8—D8)
11. S (C7—A1) †	S (H1—G3)
12. (H2—G3) †	(F4—G3) †
13. (D2—D4)	L (F8—E7) *)
14. L (C1—F4)	

Ziehet er L (E7—H4), so gehet S (F3—G5).

14.	D (H5—G4)
15. S (F3—G5)	D (G4—F4) †
16. S (G5—F7) *	K (D8—E8)
17. D (D1—D3)	L (E7—D8)
18. S (F7—D6) *	K (E8—F8)
19. T (A1—F1)	D (F4—H4)

20. S oder T nimmt F5 und das Spiel ist gewonnen. **)

Zweite Art.

7.	S (F6—G4)
8. (D2—D4).	

Ziehet er (G7—G5), so gehet (H2—H4), und

*) Anstatt dieses Zuges wird (H7—H6) besser sein.

**) Es muß hier ein Irrthum Statt haben; denn wenn S (D6—F5) nimmt, gibt D (H4—H2) Schachmatt.

hierauf gehet entweder K (F1—G1) oder S (C3—D5) oder (G2—G3), je nach dem Schwarz ziehet.

Weiß.	Schwarz.
8.	S (G4—E3) *
9. L (C1—E3) †	(F4—E3) †
10. S (C3—D5)	K (E8—D8)

11. S (D5—E3) † und hat ein sehr gutes Spiel.

Siebentes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. L (F1—C4)	D (D8—H4) *
4. K (E1—F1)	(G7—G5)
5. S (G1—F3)	D (H4—H5)
6. (H2—H4)	L (F8—G7).

Dieser Zug ist von Ponziani für den besteu angegeben worden.

7. Ginge K (F1—G1), so würde er durch L (G7—D4) Schach geben, und wenn alsdann K (G1—F1) zurückgehet, wird er den (D7—D6) vorrücken. — Wenn aber auf sein Schachgeben K (G1—H2) gehet, so ziehet Schwarz L (D4—F6) oder greift durch (G5—G4) den Springer an, und wenn nun der Springer den Läufer nimmt, so erzwingt er das Spiel durch ein nachtheiliges Schachgeben mit (G4—G3).

7. (D2—D4)	(D7—D6)

Der beste Zug für Weiß ist S (B1—C3).

8. T (H1—H2)	L (C8—G4)

Nimmt (H4—G5), so nimmt er den Thurm mit D (H5—H2).

9. K (F1—G1)	(G5—H4) †

Weiß.	Schwarz.

10. L (C1—F4) † (H4—H3). Das Spiel von Schwarz ist besser, als das von Weiß. Für den 8ten Zug ist zu bemerken, wenn K (F1—G1) gehet, so setzt Schwarz den Springer durch L (C8—G4) fest, und wenn nun (H4—G5) nimmt, so nimmt er den Springer mit dem Läufer. — Hierauf wäre der beste Zug für Weiß, wenn (G2—F3) nimmt, worauf dann Schwarz mit D (H5—G5) † und Schach gibt und rückt alsdann mit S (G8—F6) heraus.

Achtes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. L (F1—C4)	D (D8—H4) *
4. K (E1—F1)	(G7—G5)
5. S (G1—F3)	D (H4—H5)
6. (H2—H4)	L (F8—G7)

7. T (H1—H2). Es scheint, daß Ponziani dies für den besten Zug von Weiß hält, die Folge wird aber das Entgegengesetzte lehren.

7.	(G5—G4)
8. S (F3—G5)	S (G8—H6)

9. (D2—D4). Ponziani läßt nun Schwarz den Springer durch (F7—F6) angreifen, und wenn sich dieser durch S (G5—H3) zurückziehet, nimmt D (H5—H4). Es scheint daraus, er habe nicht bemerkt, wenn der Bauer (F7) den Springer angreift, daß Weiß alsdann mit L (C1—F4) nimmt, und wenn hierauf (F6—G5) nehmen wollte, würde (H4—G5) nehmen, dabei gewinnen und eine bessere Stellung erhalten.

Erste Vertheidigung.

Weiß.	Schwarz.
9.	(D7—D5)

Wenn nun Weiß L (C4—E2) ziehet, so wird Schwarz (F7—F6) ziehen und ein besseres Spiel haben.

10. (E4—D5) † nicht sehr gut	(G4—G3)
11. D (D1—E1) * sehr gut	K (E8—D8)
12. T (H2—H1)	T (H8—E8)

Wenn L (C4—E2) gehet, so ziehet er S (H6—G4) und drohet ein gefährliches Schach zu geben.

13. D (E1—D2)	S (H6—G4)

Wenn D (D2—F4) nimmt, so gibt er unmittelbar Schachmatt.

14. L (C4—E2)	S (G4—H2) *

Gehet K (F1—G1), so nimmt L (G7—D4) *.

15. T (H1—H2) †	T (E8—E2) †
16. K (F1—G1)	L (G7—D4) † und *,

und Weiß verliert das Spiel.

Zweite Vertheidigung.

9.	(G4—G3)
10. L (C4—F7) † u. *	S (H6—F7) † sehr gut
11. D (D1—H5) †	(G3—H2) †
12. D (H5—F7) † u. *	K (E8—D8)
13. D (F7—G7) †	(H2—H1) wird eine Dame u. *
14. K (F1—F2)	D (H1—H4) † u. *
15. K (F2—E2)	D (H4—G4) *
16. K (E2—D3)	D (G4—G3) *

17. K (D3—C4) und wird wohl gewinnen.

Neuntes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. L (F1—C4)	D (D8—H4) *
4. K (E1—F1)	(G7—G5)
5. S (G1—F3)	D (H4—H5)
6. (H2—H4)	L (F8—G7)
7. T (H1—H2)	(G5—G4)
8. S (F3—G5)	S (G8—H6)
9. (D2—D4)	(D7—D5)
10. L (C4—D5) † sehr gut	(G4—G3) sehr gut.

Erste Spielart.

11. D (D1—H5) †	(G3—H2) †

Wenn nun L (D5—F7) nimmt und gibt Schach, so ziehet er den König hinweg.

12. S (G5—F7) †	(H2—H1) wird eine Dame und *
13. K (F1—F2) sehr gut	L (G7—D4) † und *

und erobert alsdann die Dame durch L (C8—G4) *.

Zweite Spielart.

11. L (D5—F7) † u. * Nimmt nun S (H6—F7), so nimmt D (D1—H5), und das Spiel nimmt ganz die Stellung des eben vorhergehenden Spiels an.

11.	D (H5—F7) † sehr gut
12. S (G5—F7) †	L (C8—G4) sehr gut (A)
13. D (D1—E1)	(G3—H2) †
14. K (F1—F2)	L (G7—D4) † und * gewinnt das Spiel.

A.

Weiß.	Schwarz.
12.	(G3—H2) †
13. K (F1—F2)	

Erstens.

13.	L (C8—G4)
14. D (D1—H1)	L (G7—D4) † und *
15. K (F2—E1)	S (H6—F7) †
16. D (H1—H2) †	L (D4—E5)
17. (C2—C3)	(F4—F3) und hat ein gutes Spiel.

Schwarz wird erst den Springer heraus bringen, mit Thurm A8 rochiren, und dann H7 vorrücken.

Zweitens.

13.	L (G7—D4) † und *
14. D (D1—D4) †	S (H6—G4) *
15. K (F2—E2)	(H2—H1) wird eine Dame.

16. D (D4—H8) † u. * Nimmt Schwarz den Springer, so nimmt D (H8—H7) und macht das Spiel unentschieden.

16.	K (E8—E7)
17. D (H8—C8) †	S (B8—D7)
18. D (C8—A8) †	D (H1—G2) † u. *

19. K (E2—D3). — Schwarz wird wohl gewinnen.

Zehntes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. L (F1—C4)	D (D8—H4) *
4. K (E1—F1)	(G7—G5)

Weiß.	Schwarz.
5. S (G1—F3)	D (H4—H5)
6. (H2—H4)	L (F8—G7)

7. S (B1—C3). Dieser Zug scheint von allen Autoren nicht beachtet zu sein, ist aber der beste für Weiß.

Erste Art.

7.	(G5—G4)
8. S (F3—G5)	S (G8—H6)
9. S (C3—D5)	D (H5—G6) *)
10. S (D5—F4) †	D (G6—C6)
11. (D2—D3)	(F7—F6)

12. S (G5—H3) und könnte dafür auch S (G5—F7) ziehen.

12.	(G4—H3) †
13. D (D1—H5) *	K (E8—D8)
14. S (F4—D5)	(H3—G2) † u. *
15. K (F1—G2) †	

Ziehet er S (H6—G8), so gewinnt Weiß durch D (H5—F7). — Wenn er aber (F6—F5) ziehet, so gibt L (C1—G5) Schach.

15.	T (H8—G8)
16. S (D5—E7)	K (D8—E7) †
17. L (C1—H6) †	(D7—D5)
18. L (C4—D5) †	D (C6—C2) † u. *
19. K (G2—F3)	D (C2—D3) † u. *
20. L (H6—E3)	T (G8—F8) **)

21. D (H5—H7) † und es ist so gut, als ein gewonnenes Spiel.

---

*) Besser wäre dafür L (G7—E5).

**) Besser wäre Läufer (C8—E6).

Zweite Art.

Weiß.	Schwarz.
7.	L (G7 — C3) †. In dem folgenden Spiel rückt er (H7—H6) vor.
8. (D2—C3) †.	

Ziehet er S (G8—E7), so kann Weiß entweder K (F1—G1) oder L (C4—E2) ziehen. — Wenn er S (G8—F6) gehet, so ziehet Weiß D (D1—D4), und wenn er hierauf D (H5—H6 und G6) ziehet, so nimmt S (F3—G5). — Ziehet er S (G8—H6), so greift D (D1—D4) den Thurm an, und wenn er alsdann T (H8—G8) ziehet, gibt D (D4—E5) Schach, worauf S (F3—G5) nimmt. — Ziehet er endlich (H7—H6), so gehet D (D1—D5) und drohet, ihm Schach zu geben.

Erste Vertheidigung.

8.	(F7—F6)
9. L (C4—G8) †	T (H8—G8) †

10. D (D1—D5). Ziehet er nun K (E8—F8) oder T (G8—H8), so nimmt L (C1—F4); und wenn er dafür die Dame ziehet, nimmt (H4—G5).

Zweite Vertheidigung.

8.	(G5—G4)
9. S (F3—G5)	S (G8—H6)
10. D (D1—D4)	T (H8—G8)
11. D (D4—E5) *	K (E8—D8) am besten

12. S (G5—E6) * und erobert die Dame.

Dritte Vertheidigung.

8.	S (B8—C6)

9. L (C4—E2). Könnte dafür auch D (D1—D5) ziehen.

Weiß.	Schwarz.
9.	(G5—G4)

10. S (F3—D4) und erhält dadurch wenigstens den Bauer wieder.

Eilftes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. L (F1—C4)	D (D8—H4) *
4. K (E1—F1)	(G7—G5)
5. S (G1—F3)	D (H4—H5)
6. (H2—H4)	L (F8—G7)
7. S (B1—C3)	(H7—H6) sehr gut
8. (D2—D4)	(D7—D6)
9. (E4—E5)	

Rückt er (G5—G4) vor, so gehet S (F3—E1), und der Bauer wird unmittelbar wieder erlangt.

Weiß drohet nun, (E5—D6) zu nehmen, und wenn er mit (C7—D6) wieder nimmt, S (C3—B1) zu ziehen.

Weiß.	Schwarz.
9.	(D6—E5) †
10. S (C3—D5)	K (E8—D8)
11. (D4—E5) †	L (C8—D7)
12. K (F1—G1)	D (H5—G6)
13. (H4—G5) †	(H6—G5) †
14. T (H1—H8) †	L (G7—H8) †

15. D (D1—E1). In der Absicht, hernach D (E1—B4) zu gehen.

Weiß.	Schwarz.
15.	S (B8—C6)

16. L (C1—F4) †. Nimmt er den Läufer durch (G5—F4), so gibt D (E1—H4) Schach, erhält den

Stein zurück und hat ein gutes Spiel. Aus dieser ganz vorzüglichen Spielart entstehen noch viele Veränderungen, aber aus allen gehet hervor, daß derjenige, welcher den ersten Zug hat, eine bessere Stellung erhalte.

Zwölftes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. L (F1—C4)	D (D8—H4) *
4. K (E1—F1)	(G7—G5)

5. S (B1—C3). Dieser Zug, glaube ich, ist etwas stärker, als wenn der Springer G1 unmittelbar vorrückt.

Es wird sich zeigen, daß Weiß einen kräftigen Angriff erlangt, wenn Schwarz einen Zug versäumt, diesen Springer vom Vordringen abzuhalten. Sein bester Zug wäre wohl L (F8—G7), und in diesem Falle müßte S (G1 — F3) und hernach (H2 — H4) geben.

5. S (G8—E7). In dem folgenden Spiel ziehet er (C7—C6).

6. (G2—G3). Ein neuer, aber sehr guter Zug.

Wenn er hierauf D (H4—H6) ziehet, so gehet (D2—D4) und hernach (H2—H4).

6. (F4—G3) †

7. K (F1—G2).

Nimmt (G3 — H2), so nimmt T (H1—H2), worauf (D2—D4) gehet, bringt den Springer G1 heraus und erhält einen überwiegenden Angriff. — Ziehet er D (H4 — H6), gehet (H2—H4). — Ziehet er (D7—D6), so nimmt (H2—G3), und wenn er als-

dann D (H4—G4) ziehet, gehet D (D1—F1), ihm drohend, die Dame zu erobern, wenn er den Bauer F7 vorrücken sollte, oder wenn er L (C8—E6) ziehen wollte.

Weiß.	Schwarz.
7.	(D7—D5)
8. (H2—G3) †	D (H4—G4)

9. L (C4—E2), wofür auch die Damen könnten abgetauscht werden.

9.	D (G4—D7)
10. (D2—D4)	(G5—G4)
11. T (H1—H5)	(C7—C6)
12. L (C1—F4)	L (F1—G7). Es scheint,

daß er keinen bessern Zug habe.

13. (E4—D5) †	S (E7—D5) †

Wenn er dafür mit (C6—D5) nimmt, so ziehet Weiß S (C3—B5).

14. S (C3—D5) †	(C6—D5) †

15. T (H5—G5) und die Wendungen des Spiels hängen lediglich von dem Spiele des Weiß ab.

Dreizehntes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2—E4)	(E7—E5)
2. (F2—F4)	(E5—F4) †
3. L (F1—C4)	D (D8—H4) *
4. K (E1—F1)	(G7—G5)
5. S (B1—C3)	(C7—C6)
6. (G2—G3)	(F4—G3) †
7. K (F1—G2)	

Ziehet Schwarz (D7—D6), so nimmt (H2—G3), und wenn er hierauf D (H4—G4) ziehet, so gehet

D (D1 — F1). Hierauf ziehet Schwarz am besten (F7 — F6), und obgleich Weiß nun durch L (C4 — G8) † einen Bauer gewinnen kann, so ist es doch besser, dies noch zu verschieben und dafür (D2 — D4) zu ziehen. — Nimmt aber Schwarz durch (G3 — H2), so so ziehet Weiß wie im vorhergehenden Spiel. — Rückt aber Schwarz (D7 — D5) vor, so nimmt (H2 — G3), worauf der Läufer (C4 — E2) zurückziehet, und wenn er alsdann mit D (G4 — D7) gehet, so rückt (D2 — D4) vor. — Schwarz wird alsdann sehr wahrscheinlich (G5 — G4) ziehen, worauf L (C1 — F4) gehet und den Angriff so wie im vorigen Spiele weiter ausführt.

Weiß.	Schwarz.
7.	L (F8 — D6)
8. S (G1 — F3)	D (H4 — H5) *)
9. (H2 — G3) †	D (H5 — G6)
10. (D 2 — D4)	

Rückt er (G5 — G4) vor, so erlangt Weiß ein gutes Spiel durch S (F3 — H4). — Ziehet er dafür L (D6 — E7), so gewinnt Weiß durch S (F3 — E5).

10.	(F7 — F6)
11. (E4 — E5)	

Erste Vertheidigung.

11.	(F6 — E5) †
12. S (F3 — G5) †	S (G8 — H6) **)
13. T (H1 — H6) †	D (G6 — H6) †

14. S (G5 — F7) und erhält eine Stellung, die den Gewinn herbeiführt.

---

*) Besser wäre D (H4 — G4).

**) Vortheilhafter ist K (E8 — D8).

Zweite Vertheidigung.

11. L (D6—E7)
12. (E5—F6) † L (E7—F6) †
13. L (C1—G5) † L (F6—G5) †
14. S (F3—E5) T (G6—G7)
15. D (D1—H5) *

Gehet K (E8—D8), so gibt S (E5—F7) Schach. — Ziehet er K (E8—F8), so verliert er durch T (H1—F1).

15. K (E8—E7)

16. T (A1—E1). Was er auch spielen mag, sein Spiel ist verloren; denn angenommen, er ziehe

16. S (G8—F6) *)
17. S (E5—F7) aufged. * K (E7—F8)
18. S (F7—D6) und er ist ohne Rettung verloren.

Kapitel XXII.

Dame gegen Thurm.

Ist die Dame gegen den Thurm allein noch im Spiele, so kann der Gegner fast immer gezwungen werden, eine Stellung anzunehmen, die der folgenden ähnlich ist.

Stellung der Steine.

Weiß.	Schwarz.
K F3	K H2
D E1	T G2

---

*) Am besten würde er (D7—D5) gehen.

Hat nun Schwarz den Zug und ziehet K (H2—H3), so wird das Spiel dadurch gewonnen, daß der Thurm durch D (E1 – F1) festgestellt wird. Ziehet er T (G2—G1), so erhält er sogleich durch D (E1—H4) Schachmatt. Ziehet er T (G2 – G5), so gilt D (E1—H4) Schach; und bei jedem andern Zug, den er thut, wird der Thurm in drei oder vier Zügen erobert, dadurch, daß die Dame ein Schach gibt, das zugleich den Thurm angreift. — Ziehet er zum Beispiel T (G2—G6), so gibt D (E1 – E5) Schach; er gehet nun K (H2—G1), und wenn nun D (E5—C5) Schach gibt, so muß er um dem Schachmatt zu entgehen, in die Linie H gehen, wo der Thurm durch D (C5—H5) erobert wird. Hat aber Weiß den ersten Zug, so gehet

Weiß.	Schwarz.
1. D (E1—E5) *	K (H2—H1) od. G1)
2. D (E5—A1) *	K (H1—H2)

3. D (A1—E1), und er kann, wie vorher gezeigt wurde, der Dame nicht entgehen. Da nun gezeigt wurde, wie die Dame gegen den Thurm gewinnt, so wäre es nur ein Zeitverlust, Beispiele anführen zu wollen, worin die Dame gegen einen Läufer oder gegen einen Springer gewinnt, da diese Steine nicht solchen Widerstand leisten, wie der Thurm. Da der König am wenigsten wirken kann, wenn er auf einem Seitenfeld ist, so ist immer damit zu beginnen, denselben auf ein solches zu treiben.

Die Dame gewinnt gegen zwei niedere Steine.

Es gibt nur eine Stellung, in welcher die beiden Springer das Spiel gegen die Dame unentschieden

machen, wie sogleich gezeigt wird. In jedem andern Falle gewinnt die Dame, wenn auch die dazu nöthigen Züge sich nicht sogleich ergeben.

Unterstützen sich die Springer gegenseitig, so muß einer von ihnen gezwungen werden, seine Stelle zu verlassen. Dies geschiehet dadurch, daß dem Könige das Schachmatt angedrohet wird, oder daß er von ihnen hinweg getrieben wird. Ist dies geschehen, so wird man fast immer im Stande sein, ein Schach zu bieten, wodurch ein Springer zugleich erobert wird.

Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König H2	König D4
Dame A8	Springer E5 u. C4

Weiß hat den ersten Zug und ziehet

1. K (H2—G3)	K (D4—D3)
2. D (A8—D5) *	K (D3—C3)
3. K (G3—F4)	S (E5—D3) *
4. K (F4—F3)	S (D3—E5) *
5. K (F3—E4)	K (C3—B3)
6. K (E4—D4)	

Ziehet er K (B3—A4), so gehet K (D4—C3).

Erste Art.

6.	K (B3—B4)
7. D (D5—B7) *	K (B4—A4)
8. K (D4—C5)	K (A4—A3)
9. D (B7—B4) *	K (A3 - A2)
10. K (C5—D5)	K (A2—A1)

11. D (B4—B3) und gewinnt, da einer der beiden Springer gehen muß.

Zweite Art.

Weiß.	Schwarz.
6.	K (B3—B2)
7. D (D5—B7) *	

Ziehet er K (B2—A1), so gehet D (B7—B3). — Ziehet er K (B2—A2 oder A3), so gehet K (D4—C3). Wenn er K (B2—C3) ziehet, so gehet D (B7—B5).

7.	K (B2—C1)
8. D (B7—G2)	

Ziehet er K (C1—B1), so gehet K (D4—C3).

8.	K (C1—D1)
9. D (G2—F2)	K (D1—D1)
10. K (D4—C3)	K (C1—B1)

11. D (F2—C2) *, und wenn er nun K (B1—A1) ziehet, so wird das Spiel durch K (C3—D4) gewonnen.

Dritte Art.

6.	K (B3—C2)
7. D (D5—B5)	K (C2—D2)
8. D (B5—B3)	

Gibt er durch S (E5—F6) Schach, so gehet K (D4—E4) und hernach K (E4—D5).

8.	K (D2—E2)
9. D (B3—G3)	K (E2—D2)
10. D (G3—F2) *	K (D2—C1)
11. K (D4—C3)	K (C1—B1)

12. D (F2—C2) * und gewinnt alsdann durch K (C3—D4) wie oben.

Zwei Läufer und ein Springer gegen einen Thurm.

Diese drei Steine können wohl gegen den Thurm gewinnen; aber zwei Springer und ein Läufer werden, wenn nicht besondere Umstände hinzu kommen, das Spiel unentschieden machen. Ein Beispiel wird dies nachweisen.

Stellung der Steine.

Weiß.	Schwarz.
König H1	König H3
Thurm A6	Läufer F1 u. D2
	Springer G4.

Derjenige, welcher die drei Steine hat, kann seinen Gegner immer zwingen, daß er eine Stellung, dieser ähnlich, annehme.

Weiß.	Schwarz.

1. T (A6—A3) *. Ziehet er S (G4—E3), so nimmt T (A3—E3), und gewinnt dadurch, daß der König patt ist.

1.	L (D2—E3)

2. T (A3—A2). Gibt er durch S (G4—F2) Schach, so nimmt der Thurm. Ziehet er aber L (E3—F2), so nimmt T (A2—F2), und wenn er dann durch S (G4—F2) nimmt, erobert K (H1—G1) einen Stein.

2.	K (H3—G3)
3. T (A2—H2) sehr gut.	L (E3—F4)
4. T (H2—A2)	L (F1—H3)
5. T (A2—A3) *	L (F4—E3)
6. T (A3—A2)	S (G4—F2) *
7. K (H1—G1)	S (F2—E4) aufged. *
8. K. (G1—H1)	S (E4—D2) und gewinnt das Spiel.

Dame gegen Thurm und einen Bauer.

Die Dame wird immer gegen einen Thurm und einen Bauer gewinnen, wenn der Gegner nicht eine der beiden folgenden Stellungen einnehmen kann.

No. I.

Weiß.	Schwarz.
König E1	König D5
Thurm E3	Dame C2
Bauer D2	

In dieser Stellung ist darauf zu achten, daß der König nur auf E2 und E1 hin und zurück gehe, und eben so der Thurm auf E3 und C3. Dasselbe findet Statt für alle Bauern, die ihre anfängliche Stellung behaupten, mit Ausnahme des Bauers vor dem Thurm.

No. II.

Weiß.	Schwarz.
König E1	König E7
Thurm E3	Dame C4
Bauer E6	

Das Spiel ist ebenfalls unentschieden, wenn der König auf E2 und E1 hin und zurück gehet, oder wenn der Thurm auf E2 und E3 gehet. Es ist hier wie in der vorigen Stellung für alle andere Kolonnen gültig, mit Ausnahme der A und H.

Kapitel XXIII.

Eine Stellung, in welcher die beiden Springer das Spiel gegen die Dame unentschieden machen.

Es gibt nur eine Stellung, in welcher die Springer

gegen die Dame das Spiel unentschieden machen, und kann dies in jeder Ecke vom Brette auf folgende Weise Statt haben.

Weiß.	Schwarz.
König auf F5 oder F7	König auf H1
Springer F6 und H5	Dame auf ein beliebiges Feld.

Weiß darf den König nicht in die Kolonne H bringen; denn wenn die Dame alsdann in die Kolonne G gehet, wird der König in seinen Zügen beschränkt. Man wird sich bald überzeugen, daß Schwarz den König und die Dame nicht in eine solche Stellung bringen könne, um große Gewalt über den König des Weiß zu erlangen. In jeder andern Stellung kann König und Dame die Springer zwingen, ihren Standpuukt zu verlassen, wie bereits gezeigt wurde.

Eine Stellung, in welcher die beiden Läufer das Spiel gegen die Dame unentschieden machen.

Die beiden Läufer machen das Spiel gegen die Dame unentschieden, wenn sie Stellungen annehmen können, die den hier folgenden ähnlich sind.

No. I.

Weiß.	Schwarz.
König auf G4	König auf G7
Dame auf A4	Läufer auf F6 u. G6
1. D (A4—D7) *	K (G7—F8 oder G8) sehr gut.
2. D (D7—E6)	K (F8 oder G8—G7)
3. K (G4—F4)	L (G6—H7)

Weiß.	Schwarz.
4. D (E6—D7) *	K (G7—G6)
5. D (D7—E8) *	K (G6—G7)
6. K (F4—G4)	L (H7—G6)
7. D (E8—E6)	L (G6—H7)
8. D (E6—D7) *	K (G7—G6)
9. D (D7—E8) *	K (G6—G7)
10. K (G4—H5)	L (H7—F5)

11. Dame mag, wohin man will, das Spiel ist unentschieden.

No. II.

Weiß.	Schwarz.
König auf D3	König auf D7
Dame auf G6	Läufer auf C5 u. D5.

Schwarz kann das Spiel unentschieden machen, wenn er nur darauf achtet, zu verhüten, daß der König von Weiß die Linie von No. 4 nicht überschreitet und seinen König immer in der Nähe der Läufer hält. Die Stärke der beiden Läufer ist hierin gut nachgewiesen; denn der feindliche König kann ihnen nicht nahen, so lange sie eine solche Stellung haben, und ihr König kann nicht gezwungen werden, die Linie zu verlassen, die zu seiner Vertheidigung dient.

Stellungen, in denen ein Springer und ein Läufer das Spiel gegen die Dame unentschieden machen.

Die beiden folgenden Beispiele enthalten Stellungen, die, durch besondere Umstände veranlaßt, das Spiel unentschieden lassen. Diese Zufälle ereignen sich aber für den schwächern Theil selten, und es kann daher

nicht immer erwartet werden, daß das Spiel unentschieden bleibe.

No. I.

Weiß.	Schwarz.
König auf H1	König auf G3
Dame auf A4	Läufer auf F1
	Springer auf F7

Sollte Weiß ziehen, so würde das Spiel bald gewonnen sein; hat aber Schwarz den Zug, so gibt er durch L (F1—G2) Schach, worauf S (F7—G5) gehet, drohend, durch S (G5—F3) Schachmatt zu setzen, wodurch Weiß genöthigt ist, die Dame gegen den Springer abzutauschen und so das Spiel unentschieden zu lassen.

No. II.

Weiß.	Schwarz.
König auf H1	König auf F5
Dame auf ein beliebiges Feld	Läufer auf H3
	Springer auf F3

Dies Spiel bleibt unentschieden, es sei, daß Weiß oder daß Schwarz zu ziehen habe. Schwarz muß durch den König den Springer schützen, und kann mit seinem Läufer auf F1 und zurück auf H3 ziehen. Im Allgemeinen ist zu behaupten, daß die Dame das Spiel gegen zwei niedere Steine gewinnt, und die wenigen Ausnahmen von dieser Regel dienen nur dazu, die Behauptung zu bestätigen.

Stellungen, in denen ein Thurm und ein niederer Stein das Spiel gegen die Dame unentschieden machen.

Es ist gezeigt worden, daß es Fälle gibt, in denen zwei niedere Steine das Spiel gegen die Dame unent-

schieden machen, um so öfter werden solche Fälle eintreten, wenn ein Thurm und ein niederer Stein gegen die Dame agiren. Es werden hier zwei solche Stellungen angegeben, mit dem Bemerken, daß es dennoch als ein glücklicher Zufall zu betrachten sei, bei'm wirklichen Spiele ähnliche Stellungen zu erhalten.

No. I.

Weiß.	Schwarz.
König auf E2	König auf D7
Dame auf B4	Thurm auf H3
	Springer auf B6

Hat Schwarz den Zug, so macht er durch T (H3—E3) Schach das Spiel unentschieden; denn nimmt K (E2—E3), so gibt er durch S (B6—D5) Schach und erobert die Dame, und gehet der König E2 hinweg, so vertheidigt er den Thurm durch S (B6—D5) und schützt den Springer durch den König.

No. II.

Weiß.	Schwarz.
König auf D4	König auf D8
Dame auf A3	Thurm auf F5
	Läufer auf D1

Schwarz macht nun das Spiel unentschieden, wenn er den Zug hat, dadurch, daß er L (DI—A4) und dann L (A4—D7) ziehet; denn es ist einleuchtend, wenn D (A3—A4) nimmt, daß T (F5—F4) die Dame erobert.

Der König und die beiden Springer gegen den feindlichen König.

Spielt der Gegner aufmerksam, so können die beiden Springer, von ihrem König unterstützt, niemals

das Schachmatt erzwingen. Es trifft sich aber wohl zuweilen, wenn der Gegner nämlich noch einen Bauer hat, daß die Springer das Schachmatt erzwingen; denn in diesem Falle haben dieselben das Pattsetzen nicht zu fürchten, da der Bauer vorrücken kann. Es gibt aber nur wenige Fälle, in denen das Schachmatt zu erzwingen ist, und das folgende Beispiel enthält die drei verschiedenen Fälle.

No. I.

Weiß.	Schwarz.
König auf G6	König auf H8
Springer auf D6 und E4	
1. K (G6—H6)	K (H8—G8)
2. S (E4—F6) *	K (G8—F8) und kehrt

nicht wieder zum Eckfeld zurück, wodurch das Spiel unentschieden ist.

No. II.

Stellung wie in No. I.

1.	K (H8—G8)
2. S (E4—F6)*	K (G8—F8) und das

Spiel ist unentschieden wie in No. I.

No. III.

König auf G6	König auf H8
Springer auf D6 u. E4	Bauer auf C6

Hat nun Weiß den Zug, so gehet S (E4—F6) und gibt im folgenden Zug Schachmatt. Hat aber Schwarz den Zug, so gehet

1.	K (H8—G8) am besten
2. S (E4—C5)	

Erste Art.

2.	K (G8—H8)

Weiß.	Schwarz.
3. K (G6—F7) *)	K (H8—H7)
4. S (D6—F5)	K (H7—H8)
5. S (C5—D7)	Was er auch ziehet, in

drei Zügen erhält er Schachmatt, wenn S (D7—F8 oder F6) gehet, und hernach den andern Springer dem Zweck gemäß ziehet.

Zweite Art.

2.	K (G8—F8)
3. K (G6—F6)	K (F8—G8)
4. S (C4—E6)	

Ziehet er (C6—C5) vor oder gehet K (G8—H8), so gehet K (F6—G6) und gibt in vier Zügen Schachmatt.

4.	K (G8—H7)
5. S (D6—F5)	

Ziehet er K (H7—G8), so gehet K (F6—G6) und gibt in drei Zügen Schachmatt.

5.	K (H7—H8)

6. K (F6—F7) und gibt in drei Zügen Schachmatt, wenn S (E6—G5) gehet.

König Springer und Bauer gegen den König.

Es gibt nur wenige Kombinationen, in denen der König das Spiel gegen einen feindlichen Springer und Bauer unentschieden machen kann; und folgen hier einige Beispiele solcher Stellungen.

*) Besser ist 3. S (D6—F7) * K (H8—G8)
4. S (C5—D7) (C6—C5)
5. S (F7—H6) K (G8—H8)
6. S (D7—E5) und gibt im nächsten Zug Schachmatt.

No. I.

Weiß.	Schwarz.
König auf A8	König auf C7
Springer auf E3	
Bauer auf A6	

Hat Weiß den Zug, so gewinnt er das Spiel; wenn aber Schwarz ziehen soll, gehet K (C7—B6), so muß der Bauer vorrücken und das Spiel bleibt unentschieden, wenn Schwarz die beiden Felder C7—C8 nicht verläßt. *)

*) Es ist im Allgemeinen zu bemerken, daß der Springer den König nicht von seiner Stelle vertreiben kann, wenn beide auf Feldern stehen, die dieselbe Farbe haben, daß aber das Gegentheil Statt habe, wenn die Farbe der Felder verschieden ist. Dies näher zu erläutern, werden die beiden folgenden Stellungen dienen.

A.

Weiß.	Schwarz.
König auf A8	König auf C7
Springer auf G1	
Bauer auf A6	
1.	(C7—B6)
2. (A6—A7)	K (B6—C7)
3. S (G1—F3)	K (C7—C8)
4. S (F3—D4)	K (C8—C7)
5. S (D4—E6) *	K (C7—C8) und das

Spiel ist unentschieden. Dagegen

B.

Stellung wie oben, nur daß Springer auf H1 stehe.

1.	K (C7—B6)
2. (A6—A7)	K (B6—C7)
3. S (H1—G3)	K (C7—C8)
4. S (G3—F5)	K (C8—C7)

5. S (F5—E7). Der König kann nun das Feld C8 nicht einnehmen, muß sich daher entfernen, und kann den Bauer nicht abhalten, der zur Dame gelangen wird.

Es ist wohl zu bemerken, daß das Spiel gewonnen wird, wenn der Springer anstatt auf E3, auf D3 stehet; weil alsdann der Bauer nicht sogleich vorrücken, sondern durch Springer (D3—C5) vertheidigt wird, und wenn der Springer genommen wird, rückt der Bauer zur Dame vor.

No. II.

Weiß.	Schwarz.
König auf C5	König auf A8
Springer auf B5	
Bauer auf A7	

Hier ist es augenscheinlich, daß das Spiel unentschieden bleibt; denn wenn der König den Bauer unterstützen wollte, würde Schwarz Patt gesetzt.

König-Läufer und Bauer gegen den König.

Ein Beispiel, wenn der Bauer in der Kolonne A oder H stehet, wird an einer andern Stelle in diesem Werke behandelt. In den Kolonnen B und G gibt es nur folgende Stellung, in welcher der König das Spiel unentschieden machen kann.

Weiß.	Schwarz.
König auf ein beliebiges Feld	König auf H8
Läufer auf H7	
Bauer auf G6	

Ein oberflächliches Anschauen dieser Stellung wird es schon zur Ueberzeugung bringen, daß der Bauer nie zur Dame gelangen kann; denn wenn ihn der König unterstützen wollte, würde er den feindlichen König Patt setzen. Wenn auf H7 ein Bauer an der Stelle des Läufers wäre, so wird das Spiel gewonnen, wenn der

König auf F5 oder G5 oder H5 gebracht wird, wie dies die folgenden Züge darthun.

Weiß.	Schwarz.
1. K (G5—F5)	K (H8—G7)
2. (H7—H8) wird Dame u.*	K (G7—H8) †
3. K (F5—F6)	K (H8—G8)
4. (G6—G7)	K (G8—H7)

5. K (F6—F7) und der Bauer gelangt zur Dame.

Der König und ein niederer Stein gegen König und Thurm.

Ein niederer Stein kann gemeinhin das Spiel gegen einen Thurm unentschieden machen; es muß aber dabei mit Aufmerksamkeit verfahren werden. Hat man einen Springer gegen den Thurm, so muß man ihn so nahe am König, als möglich ist, halten. Bei einem Läufer gegen den Thurm sind die drei folgenden Regeln zu beobachten. 1) Suche den König in ein Eckfeld zu bringen, das die entgegengesetzte Farbe von den Feldern des Läufers hat, damit derselbe dazwischen treten kann, wenn dem König Schach geboten wird. 2) Entferne den König nicht zu weit vom Läufer. 3) Ziehe den Läufer so, daß der feindliche König nicht im Stande ist, das Schachmatt durch das gerade Entgegenstellen zu erzwingen. Zur Erläuterung dieses dienen die folgenden Beispiele.

No. I.

Weiß.	Schwarz.
König auf F5	König auf G8
Thurm auf B1	Läufer auf B2

Ziehet nun Schwarz L (B2—G7 oder H8), so gewinnt Weiß durch K (F5—G6); wenn aber Schwarz

anstatt dieses Zuges mit L (B2—C3) gehet, und wenn dann K (F5—G6) gehet, mit K (G8—F8) ausweicht, wird das Spiel unentschieden.

No. II.

Weiß.	Schwarz.
König auf E6	König auf D8
Thurm auf A5	Springer auf E7

Gibt Weiß durch T (A5—A8) Schach, so gehet S (E7—C8), und das Spiel kann nicht gewonnen werden, da der König von Weiß nicht auf D6 gehen kann. Hätte der König von Weiß eine solche Stellung, daß er nach dem Schachgeben auf C6 gehen könnte, so dürfte Schwarz nicht den Springer zwischensetzen, sondern er müßte mit dem König ausweichen. Steht der König nicht auf E6, sondern auf C5 oder auf B6, so müßte er K (D8—D7) ziehen, wenn der Thurm Schach gibt; denn bringt er den Springer dazwischen, so wird derselbe durch K (C5 oder B6—C6) erobert.

No. III.

Weiß.	Schwarz.
König auf D6	König auf D8
Thurm auf H7	Springer auf G4

Hat hier Schwarz den Zug, so muß er K (D8—E8) ziehen; denn ziehet er K (D8—C8), so greift T (H7—H4) den Springer an; er mag nun denselben hinziehen, wohin er wolle, das Spiel wird in wenigen Zügen gewonnen, da derselbe als ganz vom Spiel entfernt zu betrachten ist.

No. IV.

Weiß.	Schwarz.
König auf H6 im Schach vom Springer	König auf F8
Thurm auf A7	Springer a. F7

Gehet nun K (H6—G6), so muß Schwarz S (F7—D8 oder D6) ziehen; denn gibt er durch S (F7—H8) Schach, so verliert er das Spiel durch K (G6—F6). Hieraus ist zu entnehmen, daß man sich hüten müsse, den Springer, und eben so den König, in ein Eckfeld zu bringen, und liefert hierzu das folgende Beispiel einen überzeugenden Beweis.

No. V.

Weiß.	Schwarz.
König auf F6	König auf H8
Thurm auf A7	Springer auf F8

In jedem Falle ist das Spiel gewonnen, es sei, daß Weiß oder Schwarz den Zug habe, da der Springer in wenigen Zügen erobert wird, und überlasse ich die Ausführung dem eigenen Nachdenken.

Da hier von dem Unentschiedenmachen des Spiels mit einem niedern Stein gegen den Thurm abgehandelt wird, so will ich noch zeigen, daß es sogar Fälle gibt, in denen der Läufer das Spiel gegen Thurm und Bauer kann unentschieden machen.

Der Läufer kann das Spiel gegen Thurm und Bauer unentschieden machen, wenn (das Wenn ist gar vielsagend) man das Spiel in eine Stellung bringen kann, die der folgenden ähnlich ist.

Weiß.	Schwarz.
König auf G5	König auf F8
Thurm auf A7	Läufer auf C4
Bauer auf F6	

Das Spiel wird hier in jedem Falle unentschieden bleiben, wenn Schwarz nur darauf achtet, den Läufer so zu stellen, damit derselbe verhüte, daß der König

von Weiß nicht auf G6 und E6 gehen könne. Außerdem ist zu bemerken, daß Schwarz den Bauer nicht durch Läufer nehmen darf, im Fall derselbe vorrücken sollte, da er alsdann das Spiel durch K (G5—F6) verlieren würde; er muß erst K (F8—G7) ziehen und dann den Bauer nehmen. Greift T (A7—A4) den Läufer an, so darf derselbe nicht auf F1 gehen, da der Thurm auf F4 gehen würde, das den Läufer zum Rückzug nöthigen wird, worauf alsdann (F6—F7) gehen und darauf durch K (G5—F6) das Spiel gewinnen wird. Wäre die Farbe des siebenten Feldes, auf welches der Bauer gehen will, von der Farbe der Felder des Läufers verschieden, so daß derselbe jenes Feld nicht bestreichen könnte, so würde Thurm und Bauer gewinnen, mit Ausnahme von zwei besondern Stellungen, die von Salvio und Cozio angegeben sind.

Alles, was hier von F7 gesagt wurde, gilt auch von den andern ähnlichen Feldern in Beziehung auf den Bauer, mit Ausnahme der Felder B7, G7, auf welchen der Läufer das Spiel nicht unentschieden machen kann, wie das folgende Beispiel dies nachweist.

Weiß.	Schwarz.
König auf H5	König auf G8
Thurm auf B7	Läufer auf D4
Bauer auf G6	
1. K (H5 – G5)	L (D4—E3) *
2. K (G5—F5)	L (E3—D4)
3. (G6—G7)	K (G8 – H7) am besten
4. T (B7 – B4)	

Nimmt er mit L (D4—G7), so gibt T (B4—H4) Schach; bringt er alsdann den Läufer dazwischen,

so ist das Spiel in zwei Zügen gewonnen, und gehet er K (H7—G8), so ziehet Weiß K (F5—G6) und erzwingt das Gewinnen des Spiels.

Weiß.	Schwarz.
4.	L (D4—C3)
5. T (B4—G4) und das Spiel ist bald gewonnen.	

Thurm und Läufer gegen einen Thurm.

Einige Beispiele, in denen das Gewinnen oder das Unentschiedensein des Spiels erzwungen wird.

Erste Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf C6	König auf C8
Thurm auf A6	Thurm auf B7
Läufer auf C5	
1. T (A6—A8) *	T (B7—B8)
2. T (A8—A7)	T (B8—B2) *)
3. T (A7—G7)	T (B2—D2)
4. T (G7—F7)	T (D2—D1) (A) (B)
5. T (F7—A7)	T (D1—B1) (C)
6. L (C5—A3)	T (B1—B3) (D)
7. L (A3—D6)	T (B3—C3) *
8. L (D6—C5)	T (C3—B3)
9. T (A7—C7) *	K (C8—B8)
10. T (C7—E7)	K (B8—A8)
11. T (E7—E4)	T (B3—B2 oder B7 oder B1)

*) Ginge dafür K (C8—D8), so wäre die Folge
T (A7—F7) T (B8—C8) *
K (C6—D6) und gibt im ersten oder zweiten Zug Schachmatt.

Weiß.	Schwarz.
12. T (E4—A4) *	K (A8—B8)
13. L (C5—D6) *	K (B8—C8)
14. T (A4—A8) *	T (B1 oder B2 oder B7—B8)

15. T (A8—B8) † und Schachmatt.

A.

4.	T (D2—D3)
5. T (F7—A7)	K (C8—B8)
6. T (A7—A4)	T (D3 — C3), damit der Läufer nicht Schach gebe.

7. T (A4—E4) und Schwarz muß den Thurm gegen den Läufer abtauschen.

B.

4.	T (D2—D8)
5. L (C5—E7)	T (D8—G8 oder H8)
6. T (F7—F5)	K (C8—B8)
7. L (E7—D6) *	K (B8—C8)

8. T (F5—B5 oder A5) und gibt im nächsten Zug Schachmatt.

C.

5.	K (C8—B8)
6. T (A7—A4)	T (D1—C1)

7. T (A4—E4) und er muß den Thurm gegen den Läufer abtauschen.

D.

6.	K (C8—B8)
7. T (A7—F7)	K (B8—A8)
8. T (F7—F5)	T (B1—B7)

9. T (F5—F4). Ziehet nun Schwarz T (B7—G7 oder B6), so gibt Weiß in vier Zügen Schachmatt.

Zweite Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf A6	König auf A8
Thurm auf D6	Thurm auf B7
Läufer auf A5	

Weiß kann in dieser Stellung das Spiel gewinnen, wenn er seinen König auf C6 bringen kann, das auf folgende Weise ausgeführt wird.

1. L (A5—B6)	T (B7—A7) * (A)
2. K (A6—B5)	T (A7—H7) (B) (C)
3. K (B5—C6)	T (H7—H8)
4. L (B6—C7)	T (H8—G8)
5. T (D6—D5)	T (G8—G6) *
6. L (C7—D6)	T (G6—G7)
7. T (D5—E5)	T (G7—H7)
8. T (E5—E8) *	K (A8—A7)

9. L (D6—C5) * u. gibt im folgenden Zug Schachmatt.

A.

1.	T (B7—B8)
2. L (B6—C7)	T (B8—C8)
3. K (A6—B6)	T (C8—G8)

4. T (D6—D5), worauf L (C7—D6) gehet, und gewinnt in einigen Zügen.

B.

2.	T (A7—B7)
3. K (B5—C6)	T (B7—B8)

4. T (D6—D5). Gibt er durch T (B8—C8) Schach, so gehet L (B6—C7), und er erhält im nächsten Zug Schachmatt, oder der Thurm wird erobert. — Ziehet er T (B8—B7), so gehet T (D5—D4). Bleibt der Thurm auf der Linie No. 8, so gibt T (D5—A5) * u.s.w.

C.

2. T (A7—A1)
3. K (B5—C6) T (A1—C1) *
4. L (B6—C5) T (C1—B1)
5. T (D6—D4) und gibt in vier Zügen Schachmatt.

Dritte Stellung.

König auf G6	König auf G8
Thurm auf E6	Thurm auf F7
Läufer auf G5	

Diese Stellung ist von Lolli entnommen. Derselbe behauptet, daß Weiß nicht gewinnen kann, weil ihn Schwarz immer abhalten kann, den König auf E6 und den Läufer auf E5 zu bringen, und wenn dies nicht geschehen kann, ist das Schachmatt nicht zu erzwingen.

Da diese Stellung in jeder Ecke des Schachbrettes Statt haben kann, so mag es sich wohl oft ereignen, daß das Spiel durch Unachtsamkeit verloren wird. Lolli gibt keine Ausführung dieser Stellung an, weil es zu vielfachen Veränderungen veranlassen wird.

Vierte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf D5	König auf D7
Thurm auf A6	Thurm auf F7
Läufer auf D4	

Das Spiel bleibt unentschieden.

Fünfte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf F5	König auf F7
Thurm auf A6	Thurm auf D7
Läufer auf F4	

Bleibt unentschieden.

Sechste Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf D5	König auf D8
Thurm auf H7	Thurm auf D1
Läufer auf D4.	Bleibt unentschieden.

Vom Patwerden.

Das Patwerden ist gewöhnlich die Folge vom zu raschen Spielen, wenn der Gegner das Schachmatt zu schnell erzwingen will und dadurch die Stellung des Königs und der Steine nicht gehörig berechnet. Ein Beispiel wird dies hinreichend erörtern.

Weiß.	Schwarz.
König auf H1	König auf F4
Bauer auf H3	Dame auf A2
	Bauer auf H4

Schwarz sollte nun K (F4—G3) ziehen und dadurch den Gegner zwingen, K (H1—G1) zu gehen, worauf ihm die Dame das Schachmatt geben würde; aber darauf bedacht, den König einzusperren, ziehet er D (A2—F2), wodurch der König nicht gehen kann, und das Spiel ist unentschieden.

Es gibt verschiedene Stellungen, in denen man durch das Aufopfern eines Steines den Gegner zwingen kann, Pat zu setzen; die folgende Stellung ist in dieser Hinsicht sehr belehrend, obschon sie einfach ist.

Weiß.	Schwarz.
König auf H1	König auf F3
Thurm auf G2	Dame auf E3

Weiß ziehet nun T (G2—G3) *. Nimmt K (F3—G3), so kann der König von Weiß nicht ziehen,

und das Spiel ist unentschieden; gehet aber K (F3—F4), so nimmt T (G3—E3).

Vom wiederholenden Schachgeben.

Ein stetes Schachgeben macht das Spiel unentschieden und dient oft dazu, sich aus einer verwickelten Lage heraus zu ziehen; wie dies in der folgenden Stellung der Fall ist.

Weiß.	Schwarz.
König auf H1	König auf G8
Dame auf C2	Dame auf F4
Läufer auf F2	Thurm auf F8
Bauern auf G2 u. H2	Bauer auf G6

Hat nun Schwarz den Zug und nimmt durch D (F4—F2), so nimmt D (C2—G6) * und gibt auf G6 und H6 wiederholtes Schach, wodurch das Spiel unentschieden ist.

Kapitel XXIV.

Spielendungen, in denen nur Bauern vorkommen.

Vierte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf F6	König auf F8
Bauer auf E5	

In dieser Stellung gewinnt Weiß das Spiel, er mag den Zug haben, oder sein Gegner. Hat Schwarz den Zug, und gehet K (F8—E8), so gehet dagegen K (F6—E6); hat aber Weiß den Zug, so spielt er wie folgt.

Weiß.	Schwarz.
1. (E5—E6)	K (F8—E8)
2. (E6—E7)	K (E8—D7)

3. K (F6—F7) und gewinnt das Spiel.

Achte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf F2	König auf F5
Bauern auf G2, H2	Bauer auf H7

In der ersten Ausgabe dieses Werkchens ist nach dem Urtheile anderer Schriftsteller behauptet worden, daß die zwei nicht vorgerückten Bauern das Spiel gegen einen Bauer auf G7 oder H7 gewinnen müssen; indessen scheint es doch Fälle zu geben, in denen Schwarz das Spiel kann unentschieden machen, es sei denn, daß Weiß in den beiden ersten Zügen besser ziehen könnte, das wir einer anderweitigen Untersuchung vorbehalten wollen.

1. K (F2—G3)	K (F5—G5)
2. (H2—H4) *	K (G5—F5)

Rückt H4 vor, so greift ihn der König an. — Sehet K (G3—F2 oder H2), so greift Schwarz den Bauer H4 an, und er muß durch den Bauer G2 vertheidigt werden, und diese Stellung wird zu demselben Resultat führen, wie die hier unten behandelte. Es gibt aber noch zwei Züge, und diese sind:

Erstens.

3. K (G3—F3)	(H7—H5)
4. (G2—G3)	K (F5—E5)
5. K (F3—E3)	K (E5—F5)

Das Spiel bleibt unentschieden, weil der Bauer G3 nicht unbeschützt bleiben darf.

Zweitens.

Weiß.	Schwarz.
3. K (G3—H3)	(H7—H5)

Gehet nun (G2—G3), so ziehet er K (F5—E5) und wird bei einiger Aufmerksamkeit das Spiel unentschieden machen. — Ziehet K (H3—H2), so greift er den Bauer H4 an.

4. K (H3—G3)	K (F5—E5)
5. K (G3—H2)	K (E5—F4)

Gibt (G2—G3) Schach, so wird er K (F4—E5) ziehen.

6. K (H2—H3)	K (F4—F5)

Es mag nun (G2—G3) oder K (H3—G3) ziehen, so kann er immer K (F5—E5) ziehen und das Spiel unentschieden machen.

Eilfte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf F1	König auf D5
Bauern auf H2, C5, B5 u. A5	Bauern auf F2, E3, G5, G4, B7 und A7.

Weiß ziehet und macht das Spiel unentschieden.

1. (C5—C6)	K (D5—D6) sehr gut

2. (C6—B7) †. Wenn dafür (B5—B6) ginge, würde Weiß das Spiel verlieren.

2.	K (D6—C7)

3. (A4—A5) und das Spiel ist augenscheinlich unentschieden. Um zu zeigen, daß Weiß das Spiel gewinnen würde, wenn Schwarz den Bauer C6 nähme, stelle man die anfängliche Stellung wieder her.

1. (C5—C6)	(B7—C6) †
2. (B5—B6)	(A6—B6) †

Weiß.	Schwarz.
3. (A5—A6). Ziehet er K (D5—E4), so gehet K (F1—E2) und wird gewinnen.	
3.	K (D5—D4)

Der Bauer A6 rückt nun vor und wird das Spiel gewinnen. Bemerkenswerth ist, daß nun K (F1—E2) sehr schlecht sein würde, wie die folgende Ausführung dies zeigt.

4. K (F1—E2)	K (D4—C3)
5. (A6—A7)	(F2—F1) wird Dame und *
6. K (E2—F1) †	K (C3—D2)
7. (A7—A8) wird Dame	(E3—E2) *
8. K (F1—G2)	(E2—E1) wird Dame

und das Spiel von Schwarz stehet besser, als das von Weiß.

Zwölfte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf B2	König auf F7
Bauern auf H3, G4 und D5	Bauern auf G5, F6, D6.

Auf diese Stellung bin ich kürzlich in einem Spiele gekommen und spielte dieselbe auf folgende Weise.

1.	(F6—F5)

Wenn Weiß mit (G4—F5) nähme, so ginge K (F7—F6) und wird bald gewinnen.

2. K (B2—C3)	K (F7—F6)
3. K (C3—D4). Ziehet er K (F6—G6), so ziehet Weiß dem ähnlich	
3.	(F5—F4)
4. K (D4—E4). Ziehet er K (F6—G6), so gehet entweder (H3—H4) oder der König gehet.	
4.	(F4—F3)

Weiß.	Schwarz.
5. K (E4—F3) †	K (F6—E5)
6. K (F3—G3) am besten	K (E5—D5) †

7. (H3—H4) und macht das Spiel unentschieden.

Dreizehnte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf F2	König auf E4
Bauer auf G3	Bauern auf G4 u. F3.

Diese Stellung ist sowohl von Lolli als Cozio als unentschieden angegeben; aber Schwarz kann das Spiel bald gewinnen, wenn er einen der Bauern opfert, wer auch den Zug haben mag. Mehrere Spielendungen, in denen nur Bauern vorkommen, können, durch den freiwilligen Verlust eines Bauers zur rechten Zeit, gewonnen werden. Hat Schwarz den Zug, so gehet K (E4—D3), und rückt alsdann den Bauer F3 vor, wodurch er das Entgegenstellen gewinnt. Angenommen, daß Weiß den Zug habe, und gehet.

1. K (F2—F1)	(F3—F2)
2. K (F1—F2) †	K (E4—D3), und da

hierdurch das Entgegenstellen erlangt wird, wie eine aufmerksame Betrachtung zeigen wird, so wird es nicht schwierig sein, das Spiel zu gewinnen.

Vierzehnte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf C1	König auf F5
Bauern auf F3, G3 u. H3	Bauern auf G5 u. H5.

Hat Weiß den Zug, so rückt er mit dem König vor, um die Bauern zu unterstützen, und wird gewinnen; wenn aber Schwarz ziehet, so macht er auf folgende Weise das Spiel unentschieden.

Weiß.	Schwarz.
1.	(H5 — H4)
2. (G3 — H4) †	(G5 — H4)
3. K (C1 — D2)	K (F5 — F4)
4. K (D2 — E2)	K (F4 — G3)
5. K (E2 — E3)	K (G3 — H3) †
6. K (E3 — F2)	K (H3 — H2)
7. (F3 — F4)	(H4 — H3)
8. (F4 — F5)	K (H2 — H1)
9. (F5 — F6)	(H3 — H2) und wird

Pat, wenn ihm Weiß nicht zur Dame will gelangen lassen.

Fünfzehnte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf H4	König auf F4
Bauern auf H3, G2 u. F3	Bauern a. H7, G7 u. F6.

Schwarz hat den Zug und erzwingt das Schachmatt wie folgt.

1. (G7 — G6)

2. (G2 — G3) *. Wollte Weiß dafür (G2 — G4) ziehen, so würde er (H7 — H6) gehen und im folgenden Zug Schachmatt geben.

2. K (F4 — F3) †

3. (G3 — G4) (H7 — H6) und gibt im folgenden Zug Schachmatt. Diese ganz sonderbare Stellung ist von Ponziani angegeben.

Sechszehnte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf D5	König auf E7
Bauern auf A2, B2, C2, E3	Bauern auf A4, B4, C5 und D6.

Wer auch den Zug haben mag, Weiß gewinnt, wenn er mit Umsicht spielt. Wenn Weiß unachtsamer Weise (C2—C3) ziehet, gewinnt Schwarz durch (A4—A3). Weiß muß auf folgende Weise ziehen.

Weiß.	Schwarz.
1. (E3—E4)	K (E7—D7)
2. (C2—C4)	(B4—C3) † im Vorbeigehen (A)
3. (B2—C3) †	K (D7—C7)
4. (A2—A3)	K (C7—D7)
5. (E4—E5)	(D6—E5) †
6. K (D5—E5) †	K (D7—C6)
7. (C3—C4)	K (C6—C7)
8. K (E5—D5)	K (C7—B6)

9. K (D5—D6) gewinnt den Bauer und das Spiel.

A.

2.	K (D7—C7)
3. (E4—E5)	(D6—E5) †
4. K (D5—E5) †	K (C7—C6)
5. K (E5—E6)	K (C6—C7)
6. K (E6—D5)	K (C7—B6)

7. K (D5—D6). Ziehet er einen Bauer vor, so wird er nicht genommen, und der angegriffene Bauer wird vorgerückt. Ziehet er den König, so wird der Bauer genommen, und das Spiel gewonnen.

Siebenzehnte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf F8	König auf H8
Bauern auf H4 und G5	Bauern auf H7 u. G6.

Schwarz verliert in jedem Fall, da sein König eingesperrt ist. Hat Weiß den Zug, so gehet K (F8—

F7) und zwingt so den Gegner, den Bauer H7 vorzurücken. Fängt Schwarz damit an, (H7—H5) zu ziehen, so erobert der König von Weiß die beiden Bauern und gewinnt so das Spiel; ziehet er aber (H7—H6), so greift der König den Bauer an, oder er ziehet den noch vorzüglichern Zug (H4—H5).

Achtzehnte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf E3	König auf F5
Bauern auf G3, D4, C5, B4 und A4.	Bauern auf G5, D5, C6, B6, A7.

Schwarz hat den Zug und rückt (B6—B5) vor, worauf Weiß auf folgende Weise ziehet:

1. (A4—B5) † (A)	(C6—B5) †
2. K (E3—F3) sehr gut (B)	(G5—G4) *
3. K (F3—E3)	(A7—A6)
4. K (E3—D3). Der Bauer C5 darf nicht vorrücken.	
4.	K (F5—E6)
5. K (D3—E3)	K (E6—F5)

Weiß beharrt bei diesem Zug, und das Spiel ist unentschieden.

A.

1. (A4—A5) sehr schlecht	K (F5—G4)
2. K (E3—F2)	K (G4—H3)
3. K (F2—F3)	(G5—G4) * u. gewinnt
4. K (F3—F2) *)	(A7—A6)

*) Gehet dafür K (F3—F4), so kann das Spiel noch von Weiß gewonnen werden; denn die Folge ist

Weiß.	Schwarz.
4. K (F3—F4)	(A7—A6)
5. K (F4—E5)	K (H3—G3) †

B.

Weiß.	Schwarz.
2. (C5—C6) schecht	K (F5 - E6)
3. (C6—C7)	K (E6—D7)
4. K. (E3—F3)	K (D7—C7) †
5. K (F3—G4)	(A7—A5) und gewinnt das Spiel.

Neunzehnte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf A5	König auf H5
Bauern auf A2 und B2	Bauern auf F7 u. H7.

Wenn das Spiel eine solche Stellung hat, daß die beiden Gegner ihre Bauern zur Dame können vorrücken lassen, so ist hauptsächlich darauf zu achten, wie viele Züge jeder von ihnen noch zn machen habe, um zur Dame zu gelangen. Hat in dem gegenwärtigen Falle ein schlechter Spieler die weißen Steine und den ersten Zug, so wird er sich wohl damit begnügen, das Spiel unentschieden zu machen (da er einsiehet, daß sein Gegner auch zur Dame gelangen kann). Ein guter Spieler wird die Anzahl der Züge berechnen, die jeder zu machen hat, bis er zur Dame kommt, und wird finden, daß

Weiß.	Schwarz.
6. K (E5—D6)	K (G3—F3)
7. K (D6—C6) †	(G4—G3)
8. K (C6—B7)	(G3—G2)
9. (C5—C6)	(G2—G1) wird Dame
10. (C6—C7)	D (G1—G7)
11. K (B7—B8)	D (G7—G8)

Der König bleibt auf B7 und B8, und das Spiel ist unentschieden, wenn Schwarz nicht zugibt, daß C7 eine Dame werde.

Weiß das Spiel auf folgende Weise erzwingen wird, wenn er den Zug hat.

Weiß.	Schwarz.
1. (B2—B4)	(F7—F5)
2. (B4—B5)	(F5—F4)
3. (B5—B6)	(F4—F3)
4. (B6—B7)	(F3—F2)
5. (B7—B8) wird Dame	(F2—F1) wird Dame
6. D (B8—B5) *	D (F1—B5) † u. *
7. K (A5—B5) †	K (H5—G4)
8. (A2—A4) rückt in die Dame noch gerade zur rechten Zeit, um das Spiel zu gewinnen.	

Kapitel XXV.

Endspiele, in denen Steine und Bauern verwickelt sind.

Vierzehnte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf B5	König auf H5
Thurm auf C8	Thurm auf G5
Bauer auf A5	Bauern auf F5 u. G4.

Diese Stellung und die vier folgenden Stellungen sind ans dem seltenen und sehr vorzüglichen Werk über das Schachspiel, von Zuylen von Nicold, hierher übertragen. Aehnliche Endspiele kommen wohl häufig vor, und wenn auch der ausgebildete Spieler dieselben für einfach und leicht hält und sie daher nicht einer besondern Aufmerksamkeit würdig erachtet, so ist doch dem

angehenden Spieler anzurathen, dieselben einer aufmerksamen Betrachtung zu unterwerfen.

Hier hat Weiß den Zug und gewinnt.

Weiß.	Schwarz.
1. T (C8—H8) *	K (H5—G6)
2. T (H8—G8) *	K (G6—H6)
3. T (G8—G5) †	K (H6—G5) †
4. (A5—A6)	(G4—G3)
5. (A6—A7)	(G3—G2)

6. (A7—A8) wird Dame und erobert hernach durch (A8—G8) * die Dame von Schwarz.

Fünfzehnte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf F4	König auf F6
Springer auf E5	Läufer auf B6
Bauern auf F5 und B4	Bauern auf A7 u. C7.
1. S (E5—D7) *	K (F6—E7)
2. S (D7—B6) †	(A7—B6) †

3. (B4—B5), der die beiden Bauern festhält, und was er auch ziehen mag, Weiß gewinnt das Spiel.

Für angehende Spieler ist für ähnliche Spielendungen zu bemerken, daß der König den Bauer F5 verläßt und ihn nehmen läßt, während er die beiden andern Bauern nimmt und B5 zur Dame geleitet.

Sechszehnte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf H2	König auf C8
Springer auf C4	Thurm auf B4
Bauern auf A5, B6, C7, D6 und G2.	Bauern auf A6, B7, C6, F7, G4 und H5.

Weiß.	Schwarz.
1. (D6—D7) *	K (C8—D7) †

2. S (C4—D6) und führt den Bauer zur Dame. Gibt (G4—G3) Schach, so gehet K (H2—H3).

Siebenzehnte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf G3	König auf G1
Springer auf F2	Bauern auf B7, C7 und
Bauern auf A2 und D2.	H2.

Schwarz drohet, eine Dame zu machen; aber da Weiß den Zug hat, spielt er auf eine feine Art, wie folgt.

1. S (F2—H1) K (G1—H1) †

Nimmt Schwarz nicht, so wird bald ermittelt, auf welche Weise das Spiel gewonnen wird.

2. K (G3—F2). Der König von Schwarz ist völlig abgeschnitten und unthätig gemacht, und er muß daher seine Bauern ziehen. Ziehet er (C7—C5), so gehet (A2—A4), und wenn er nun C5 vorrückt, so gehet (A4—A5). Fängt er damit an, daß er (C7—C6) ziehet, so kann (C2—C4) gehen und in dem Verfolg die Vorsicht anwenden, daß er nicht Pat gesetzt wird. Es entspringen hieraus verschiedene Veränderungen, die ich aufzuschreiben empfehlen darf. In jedem Falle werden seine Bauern von den weißen festgestellt, das das Gewinnen des Spiels zur Folge hat.

Achtzehnte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf E8	König auf H8
Dame auf C5	Dame auf F6
Bauern auf B2, C2, F2	Bauern auf A7, B7, F3
und H6	und H7

Weiß erzwingt das Gewinnen des Spiels auf folgende Weise:

Weiß.	Schwarz.
1. D (C5—F8) *	D (F6—F8) † u. *

2. K (E8—F8) †. Sein König ist nun wie in der vorigen Stellung unthätig gemacht, und wie er auch ziehen will, seine Bauern werden aufgehalten. Man befleißige sich sorgfältig darin, die Bauern des Gegners im Vorrücken zu hindern, und suche die Grundsätze, worauf dies beruhet, sich eigen zu machen. Wenn im gegenwärtigen Falle (B7—B5) gehet, so muß Weiß eben so ziehen; ziehet er aber nur (B7—B6), so kann (C2—C4) gehen.

Kapitel XXVI.

Bedenkliche Stellungen, Aufgaben und bedingte Spiele.

V. Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf E4	König auf A8
Dame auf A5	Dame auf F7
Thurm auf A4 und D4	Thurm auf A7 u. F8.

Weiß gibt im fünften Zug Schachmatt.

1. T (D4—D8) *	T (F8—D8) †
2. D (A5—D8) † und *	K (A8—B7)
3. T (A4—B4) *	K (B7—C6)
4. T (B4—B6) *	K (C6—C5)
5. D (D8—D6) Schachmatt.	

Oder Schwarz gibt im dritten Zug Schachmatt.

Weiß.	Schwarz.
1.	D (F7—F3) *
2. K (E4—E5)	D (F3—F5) *
3. K (E5—D6)	T (F8—F6) Schachm.

VII.

Weiß.	Schwarz.
König auf C1	König auf H8
Dame auf F6	Dame auf A7
Thurm auf A2 u. F2	Thurm auf D8 u. F8
Springer auf F4	Springer auf G7
Läufer anf G3	Läufer auf F7
Bauern auf B3, D2, G5	Bauern auf B4, B6, C5 und H7.

Nachdem Schwarz durch D (A7—A2) †, ziehet 1. S (F4—G6) *. Nimmt L (F7—G6), so nimmt D (F6—F8) *, und dann gibt Thurm Schachmatt.

1.	(H7—G6) † (A)
2. T (F2—H2) *	K (H8—G8)
3. D (F6—G7) † u. *	K (G8—G7) †
4. L (G3—E5) *	K (G7—G8)
5. T (H2—H8) Schachmatt.	

A.

1.	K (H8—G8)
2. S (G6—E7) *	K (G8—H8)
3. D (F6—G7) † und *	K (H8—G7) †
4. L (G3—E5) Schachmatt.	

X.

Weiß.	Schwarz.
König auf A1	König auf H8
Dame auf F4	Dame auf A3

Weiß.	Schwar
Thurm auf H1 und H5	Thurm auf F8 u. A8
Läufer auf H2	Läufer auf E6 und H6
Springer auf H4	Springer auf D6
Bauern auf A2, B3 u. C2	Bauern auf B6, C7, F7, H7.

1. D (F4—F6) * — L (H6—G7)
2. S (H4—G6) *. Gehet K (H8—G8), so gibt S (G6—E7) *, worauf T (H5—H7) † u. s. f.
2. — (F7—G6) †
3. T (H5—H7) † u. * — K (H8—H7) †
4. L (H2—E5) aufged. * — K (H7—G8)
5. D (F6—G7) Schachmatt.

XIII.

Weiß.	Schwarz.
König auf A3	König auf A5
Dame auf D6	Thurm auf E7
Läufer auf D4	Läufer A4
	Springer auf C6 u. D5
	Bauern auf A6 u. E6.

1. D (D6—C5) * — L (A4—B5)
2. D (C5—B6) * — S (D5—B6) †
3. L (D4—C3) * — S (C6—B4)
4. L (C3—B4) † und Schachmatt.

XVII.

Weiß.	Schwarz.
König auf G1	König auf G8
Dame auf H5	Dame auf C2
Thurm auf E1	Thurm auf A8 u. F8
Läufer auf C4	Läufer auf C8
Springer auf G5	Springer auf C6

Weiß.	Schwarz.
Bauern auf A2, F2, G2 und H2	Bauern auf A7, B7, C7, D7, F7, G7 u. H7.

Diese Stellung ist entstanden aus der von Capitain Evans angegebenen Spiel-Eröffnung. Schwarz hat den Zug und erhält im achten Zug Schachmatt.

1.	(D7—D5) *)
2. D (H5—F7) † u. *	T (F8—F7) †
3. T (E1—E8) *	T (F7—F8)
4. L (C4—D5) † u. *	L (C8—E6)
5. L (D5—E6) † u. *	K (G8—H8)
6. S (G5—F7) *	K (H8—G8)
7. S (F7—D8) aufg. *	K (G8—H8)
8. T (E8—F8) † und Schachmatt.	

XXVII.

Weiß.	Schwarz.
König auf G2	König auf B8
Dame auf D3	Dame auf H4
Thurm auf D4	Thurm auf C6 u. A1.
Läufer auf F4 und E4	Läufer auf B7
Springer auf C5	Springer auf G5 u. A8
Bauern auf F2, E3, B4, A5	Bauern auf H5, G4, C7, B6, A7.

Weiß soll im siebenten Zug durch Bauer B4 Schachmatt geben.

1. T (D4—D8) *	L (B7—C8)
2. S (C5—D7) *	K (B8—B7)
3. L (E4—C6) † u. *	K (B7—C6) †
4. (B4—B5) *	K (C6—B7)

*) Ziehet Schwarz dafür S (C6—D8) oder D (C2—G6)?

Weiß.	Schwarz.
5. (A5—A6) *	T (A1—A6) †
6. D (D4—D6) *	(C7—C6)
7. (B5—C6) † u. Schachmatt.	

XXXVI.

Weiß.	Schwarz.
König auf E3	König auf F6
Dame auf A6	Dame auf H5
Thurm auf F3 und D8	Thurm auf G6 u. C2
Läufer auf B4	Läufer auf G8 u. A7
Springer auf F1 und D4	Springer auf G7 u. B5
Bauern auf G2, G3, D3, C3	Bauern auf E6, E5, F5, G5, H4.

Hier soll entweder Weiß im fünften oder Schwarz im achten Zug Schachmatt geben.

No. I.

1. T (D8—F8) *	L (G8—F7)
2. D (A6—E6) † u. *	S (G7—E6) †
3. T (F3—F5) † u. *	K (F6—G7)
4. T (F5—F7) † u. *	K (G7—H6)
5. T (F8—H8) Schachmatt.	

No. II.

1. L (A7—D4) † u. *	T (D8—D4) † (A)
2. D (H5—F3) † u. *	

Erste Vertheidigung.

2.	K (E3—F3) †
3. S (B5—D4) † u. *	(C3—D4) †
4. (G5—G4) *	K (F3—E3)
5. (F5—F4) *	(G3—F4) †
6. S (G7—F5) *	K (E3—E4)

Weiß.	Schwarz.

7. T (C2—E2) * und gibt im nächsten Zug durch T (E2—E3) Schachmatt.

Zweite Vertheidigung.

2.	(G2—F3) †
3. (E5—D4) † u. *	(C3—D4) †
4. (F5—F4) *	(G3—F4) †

5. S (G7—G5) *, wonach das Schachmatt wie vorhergehend durch den Thurm bewirkt wird.

A.

1.	(C3—D4) †

2. D (H5—F3) † u. *. Nimmt (G2—F3), so gibt (F4—F5) Schach; dann gehet S (G7—F5) * und gibt im sechsten Zug Schachmatt.

2.	K (E3—F3) †
3. (G5—G4) *	K (F3—E3)

4. (F5—F4) * u. s. w. wie vorhergehend.

XXXVII.

Weiß.	Schwarz.
König auf B3	König auf B5
Dame auf E2	Dame auf G1
Thurm auf B2 u. D8	Thurm auf A8 u. A7
Läufer auf H1	Läufer auf D5 u. E5
Springer auf B8 u. C8	Springer auf C4
Bauer auf C3	Bauern auf C5 u. B6.

Weiß soll im sechsten, oder Schwarz im dritten Zug Schachmatt geben.

No. I.

1. K (B3—C2) aufged. *	K (B5—A5) (A)
2. T (B2—A2) *	K (A5—B5)

Weiß.	Schwarz.
3. D (E2—C4) † und *	K (C5—B4) †

4. L (H1—D5) † u. *, dann gibt Läufer wiederum Schach, worauf S (C8—B6) Schachmatt gibt.

A.

1.	K (B5—A4)
2. D (E2—C4) † u. *	L (D5—C4) †

3. S (C8—B6) † u. *, worauf der Springer den Läufer nimmt, und alsdann gibt L H1 Schachmatt. *)

No. II.

1. D (G1—D1) *	D (E2—D1) †
2. S (C4—E3) aufg. *	D (D1—D5) †
3. T (A7—A3) Schachmatt.	

---

*) Das Matt könnte auch auf folgende Weise bewirkt werden:

Weiß.	Schwarz.
1. K (B3—C2) aufg. *	K (B5—A5)
2. S (B8—C6) *	L (D5—C6) †

3. L (H1—C6) †. Nimmt S (C4—B7), so gibt D (E2—C5) Schachmatt. Gibt D (G1—G6) Schach, so gehet K (C2—B3), und wenn dann D (G6—C6) nimmt, gibt T (B2—A2) Schach, worauf D (E2—C4) Schachmatt gibt.

3.	S (C4—E3) *
4. D (E2—E3) †	D (G1—E3) †
5. T (B2—A2) Schachmatt.	

Oder auf folgende Weise:

1. L (H1—D5) †	T (A7—A3) *
2. K (B3—C2) aufged. *	K (B5—A5) (B)
3. S (B8—C6) *	K (A5—A6)
4. T (B2—B6) Schachmatt.	

B.

2.	K (B5—A4)
3. D (E2—C4) † und *	K (A4—A5)
4. D (C4—B5) Schachmatt.	

XXXIX.

Weiß.	Schwarz.
König auf A3	König auf G7
Dame auf D6	Dame auf D4
Thurm auf H1 und H2	Thurm auf A8 u. H8
Läufer auf E6 und C7	Läufer auf B8 u. E8
Bauern auf A2, C5, D5, G5	Springer auf A7 u. D3
	Bauern auf B7, C4, F6, F7, G6.

Weiß soll in fünf Zügen Schachmatt geben.

1. D (D6—F8) *	K (G7—F8) †
2. T (H2—H8) † u. *	K (F8—E7)
3. T (H8—E8) † u. *	K (E7—E8) †
4. T (H1—H8) *	K (E8—E7)
5. L (C7—D6) Schachmatt.	

XL.

Weiß.	Schwarz.
König auf E4	König auf E6
Thurm auf A7	
Läufer auf D2	
Springer auf E5.	

Weiß soll im dritten Zug Schachmatt geben.

1. L (D2—D1). Der Läufer kann auf verschiedene Weise mit demselben Erfolg gezogen werden. Schwarz mag nun rechts oder links gehen, gibt der Läufer Schach, worauf der Thurm Schachmatt gibt.

XLII.

Weiß.	Schwarz.
König auf D6	König auf B8
Dame auf D7	Dame auf H7
Thurm auf A1	Thurm auf D8 u. H8

Weiß.	Schwarz.
Läufer auf D5	Läufer auf F6
Springer auf C5	Bauern auf B7, G6, H5
Bauern auf B6, G2, H3.	

Weiß soll im dritten Zug Schachmatt geben.

1. T (A1—A8) *	K (B8—A8) †
2. L (D5—B7) † u. *	K (A8—B8)
3. S (C5—A6) Schachmatt.	

XLVII.

Weiß.	Schwarz.
König auf C6	König auf B8
Läufer auf A1	Springer auf G4
Bauer auf B7	Bauern auf F3 u. H3.

Weiß ziehet und gewinnt.

1. L (A1—D4)	(H3—H2)
2. L (D4—A7) *	K (B8—A7) †
3. K (C6—C7)	(H2—H1) wird Dame
4. (B7—B8) wird Dame und gibt Schachmatt.	

XLIX.

Weiß.	Schwarz.
König auf F7	König auf H7
Läufer auf C6	Thurm auf C3
Bauern auf D5, G5, H6	Bauer auf B4.

Weiß ziehet und gewinnt.

Wenn der Thurm den Läufer nimmt, nachdem Weiß (D5—D6) gezogen hat, gelangt dieser Bauer bald in die Dame und bewirkt das Schachmatt.

Verzeichniß

der im ersten Theile vorkommenden Druckfehler.

S. 45	Zeile 5	v.u.	anst.	H4—H4	lies	H5—G5
„ 50	„ 8	v.o.	„	F3	„	F4
„ 51	„ 9	„	„	E6—F6	„	E5—F5
„ 87	„ 14	„	„	C6	„	G6
„ 88	„ 2	„	„	C3	„	G3
„ 94	„ 8	„	„	F2	„	F1
„ 109	„ 7	v.u.	„	F3	„	F6
„ 138	„ 4	„	„	Weiß Schwarz	„	Schwarz Weiß
„ das.	„ 3	„	„	G7	„	F7
„ 139	„ 6	v.o.	„	A3, B3, C3	„	A4, B4, C4
„ 160	„ 5	v.u.	„	E8	„	E3
„ 181	„ 6	„	„	A7 u. H7	„	A8 u. A7.

Bayerische Staatsbibliothek München

Inhalt.

		Seite.
Vorrede des Uebersetzers		III
Eine von Capitain Evans angegebene Spieleröffnung		1
Das Gambit des Muzio		20
Kapitel VII.	Ueber das Spiel vom Springer des Königs	48
„ VIII.	Spiele vom Bauer der Dame	52
„ IX.	Vom Spiele des Königs-Läufers	56
„ X.	Vom Spiele des Bauers des Läufers der Dame	59
„ XIII.	Vom Gambit der Dame	63
„ XV.	Vom Gambit Allgaier's	64
„ XVI.	Vom Gambit des Königs-Springer	66
„ XX.	Gambit des Königs-Läufer	80
„ XXII.	Dame gegen Thurm	94
„ XXIII.	Eine Stellung, in welcher die beiden Springer das Spiel gegen die Dame unentschieden machen	99
„ XXIV.	Spielendungen, in denen nur Bauern vorkommen	117
„ XXV.	Endspiele, in denen Steine und Bauern verwickelt sind	126
„ XXVI.	Bedenkliche Stellungen, Aufgaben und bedingte Spiele	129

BSB Bayerische StaatsBibliothek
MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Walker, Georg,

Anweisung zum Schachspielen die vorzüglichsten Spieleröffnungen und Endspiele, nebst einigen eigenthümlichen Stellungen, und fünfzig ausgewä hlten Aufgaben enthaltend
Bd.: 2

Frankfurt am Main 1836

Gymn. 805 x-1/2
urn:nbn:de:bvb:12-bsb10481820-4